
本期焦点：年度中国电脑游戏产业报告
零售5元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第258期
www.popsoft.com.cn
01
比男人更了解男人的游戏
风火之旅
Fantasy Journey Online™
欢迎访问官方网站：fj.9you.com
9或10的选择
——中端显卡性能测试及分析
P50
2008年期待佳作大赏
P83
使命召唤4
P107
9或10的选择
中端显卡性能测试及分析
2008年
期待佳作大赏
使命召唤4——现代战争
完全攻略
ISSN 1007-0060
01>
9 771007 006005
地址：上海市西藏中路18号港陆广场6楼 邮编：200001 电话：(021)-63517280
传真：021-61361863 客服电话：(021)-61361869 客服邮箱：monitor@staff.9you.com



大众软件 读者俱乐部

2008年订阅优惠活动开始啦！

订阅就有好礼相送！！！

订阅方式

1.快速网上支付：

请登陆：www.taobao.com（搜索店铺名称：大软读者俱乐部）

2.方便的邮局汇款：

请在汇款单“收款人姓名”一栏注明**“大众软件杂志社”**；“地址”一栏注明**“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室”**及您的详细地址、邮政编码和您的姓名。请在简短附言中注明您订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话。



3.简捷的邮政储蓄汇款：

汇款账号：601002080200110646

开户局名称：西区万寿路邮电局

户名：何杉

4.放心的银行汇款：

银行汇款账号：4563510100864045996

开户银行：中国银行北京海淀支行 恩济储蓄所

开户名称：高建京

请您务必注明订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话等。

5.接受来社订购：

订购地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室

联系电话：88135604

联系人：陈小姐



订阅两年赠：多彩MP3一台(赠品以实物为准)



A B

订阅一年赠：名人手写PDA或电子辞典(以最终发货产品为准)



A B C D

订阅半年赠：游戏周边产品(随机赠送任意一款，以实物为准)

附送礼品

1.寄送时间：

由于订户数量庞大，订阅信息和订阅款项核对需要一定时间，为使礼品寄送工作有效和有序，订阅附送礼品寄送时间分别为，2007年12月31日前订户礼品寄送时间2008年2月1日，之后订户礼品根据汇款时间分批寄送，望订阅读者谅解。

2.礼品邮寄及更换：

所有礼品均采用包裹形式邮寄，礼品如存在质量问题，请在签收后及时与刊社联系（联系电话：010-88135604），我们将视情况为您进行调换。

杂志补寄及退换说明

1. 退订：

订户需提供书面说明阐述退款原因并传真至010-88135597或邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室（100036），我们将根据实际发送数量，按照定价扣除订阅款退还剩余款项，退款手续费（邮局收取）由订户自行承担。如果订户享受订阅礼品并已经收到，退款前须返还礼品。

2. 补寄：

杂志不明原因无法正常收取时，请在当期杂志发行一个月后与我们联系补寄，所有补寄均以挂号形式寄出。全年免费补寄杂志三次,邮费由刊社承担。如当期杂志破损请于收到后一个月内寄回，方可调换。

配送方式

1.本杂志的投递方式采取平邮方式，平邮邮资由刊社承担（仅限订阅6期以上用户，单期订阅用户均以挂号形式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期）。但由于平邮无法在邮局进行查询，请您提供便于收取杂志的详细有效地址。

2.选择挂号方式进行邮寄的订户，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，全年24期总计挂号费为72元，请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

欢迎广大校园读者、团体订户参与团购，更多优惠详情请致电！010—88135604

CONTENTS 目录

2008年第01期 总第258期

01
2008
本期推荐

网络时代

2007网络安全事件回顾与技术分析



2007年的网络，发生了许多事情，都足以让人回味。唯有各种网络安全攻击事件，让许多用户至今心有余悸。

实用软件

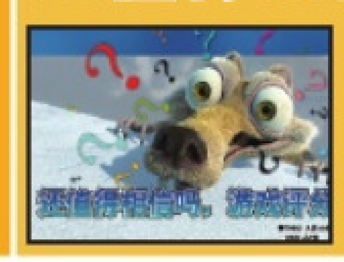
找回被抛弃的WinXP



用户所遭遇的WinXP的安装问题，实际上是由于SATA硬盘逐渐成为主流而造成的。不过问题并不是不可解决的……

评游析道

还值得相信吗，游戏评分？



新年第一期“评游析道”栏目开张，我请到3位作者就“游戏评分”的话题来一次无禁忌的讨论，力图剖析“游戏评分”的本质。

在线争锋

《纸客帝国》的“抄袭”疑云



《纸客帝国》“抄袭”了PaperMan？一时都在风传，听听趣味第一的CEO叶伟怎么看待这件事……

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　高庆生
社　　长　宋振峰
总　　编　宋振峰

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　荅笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者　汪铁 祝佳音 李刚
本期责编　汪澎
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）　李友斌　邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135597
读者俱乐部　010-88118588-8000
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话　010-88118588-6106
传　　真　010-88135614

平面设计　平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷　北京利丰雅高长城印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
广告许可证　京海工商广字第8068号
出版日期　2008年1月01日
零 售 价　人 民 币　5.00元
　　　　　港　　币　20.00元
　　　　　美　　元　4.95元
　　　　　新加坡元　9.00元


Edifier 漫步者
北京市著名商标、名牌产品 | 音箱 · 耳机 · 汽车音响
S2.1
激情永不熄灭，漫步者 NEW S 系列
重机械部队集结完毕，圣迹大战一触即发
1 英寸丝绢高音单元
3.5 英寸中音单元
8 英寸低音单元
功率 >100W
更多惊人指标，请查阅漫步者官方网站
北　京：010-51280136　广　州：020-87517233　上　海：021-54249440　武　汉：027-87651768　重　庆：023-68790987　沈　阳：024-62125255
天　津：022-23004819　深　圳：0755-61362829　杭　州：0571-88380490　长　沙：0731-2922069　023-68791331　哈尔滨：0451-82834896
石家庄：0311-85200337　南　宁：0771-2982254　南　京：025-83619514　郑　州：0371-63912631　成　都：028-86313897　长　春：0431-85617779
廊　坊：0316-2092200　厦　门：0592-2227890　无　锡：0510-82768941　济　南：0531-86957774　贵　阳：0851-5822376　吉林市：0432-6922909
唐　山：0315-2842341　福　州：0591-83364191　常　州：0519-6908751　青　岛：0532-83836687　昆　明：0871-5034101　大　连：0411-84522266
太　原：0351-7230997　海　口：0898-66718548　苏　州：0512-62068911　烟　台：0535-6661727　南　昌：0791-6250812　西　安：029-85531816
呼　市：0471-6808380　香　港：00852-23860928　镇　江：0511-5241702　临　沂：0539-3037299　西　宁：0971-6127925　兰　州：0931-8261696
包　头：0472-3318140　澳　门：00853-404299　徐　州：0516-83826810　合　肥：0551-3664575　乌　市：0991-2831592　银　川：0951-6031248
北京爱德发科技有限公司　免费咨询电话：800-810－5526　欢迎访问：www.edifier.com

编辑部报告

静观于心

平静，是我今天的最大感受。今天离公历新年还颇有些时日，但这已经是我们2008年第一期的截稿日了。在我的印记里，每一年过得都很快，每一年的这一天都来得很突然，而这一天往往也是一年中最慌乱的一天。这一天是每一年度《中国电脑游戏产业报告》的最后诞生日，这一天是全新标识的最后修订日，这一天是新的封面版式的敲定日，这一天是未来一年一切的最后一个调整日。所以它往往显得急迫，显得紧张，甚至是慌乱。不过今天我没有了这样的感觉，看着早已敲定的标识、封面；看着从“锋利的盾”中脱胎换骨的“评游析道”；看着10年来第一次引入冠名机制的TOP TEN；特别是每年最痛苦的产业报告居然提前一天完工了，我几乎有一种秋收在即、蹲在田边等待收获的农夫的感觉。不同的是，我不敢期望丰收，因为我还要等待读者的检验。

变化，至少在表面上并不《大众软件》在2008的主题词；平静，至少在内心也不是我们的追求。细心的读者可能会发现，今年在栏目的整合上我们其实有了变化。特别是娱乐部分，“有字天书”今后作为大攻略的补充合并进“攻城略地”栏目；脱胎于“锋利的盾”栏目的“评游析道”，将是我们报道评论游戏行业内发生的事件的主力军；同时原有的“龙门茶社”子栏目将会由单期出现变为每期均有。但是我们花费的最大力量，将是在细节上体现。攻略文章中我们增加了“为什么要玩这款游戏”的插文；“在线争锋”栏目将原有的网络游戏技巧和攻略性文章调整出去，重点放到了网络游戏内部和行业的事件上来。硬件评析栏目也将突出评测的力量，加大横评的密度，第一期的这个横评您还满意么？更多细节等待您的发现和意见。

静观于心，2008，文章上下真功夫。

King@popsoft.com.cn
完成于新年前

下期预告

新品初评： 新贵奥运火炬摄像头
硬件评析： 打造完美的数码照片
在线争锋： 奥山，最后的疯狂？
攻城略地： 霸王——地狱重生



★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

北京	康元培	辽宁	林森茂
陕西	张登科	浙江	马跃进
广东	李祥麟	四川	许　伟
湖北	杨柳青	河南	王天宇
天津	董浩然	江苏	周　珩



奖品为漫步者高级耳机一副

评刊幸运读者

天津	赵振楠	贵州	冉　璐
甘肃	王文涛	江苏	孙永兴
河北	李　冰	福建	陈以理
山西	胡　斌	山东	蔡悦君
		上海	孟　昊
		北京	丁玲玲

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



奖品为金山毒霸2008年杀毒套装一套



上海大学CIA游戏影视动画
2008年春季班开始招生

——北京奥运年闭门修炼，投身热门的数字艺术行业

技术功底源于系统教学

近年，随着动漫、游戏、时尚设计等产业的热门，数字艺术成为一个专门的新兴学科，相关人才更是供不应求。如何加入这些热门行业，如何拥有一技之长困扰着许多爱好者。上海大学CIA游戏影视动画一年全日制专业研修班将在08年春季招收第23期学生，对于学生家长而言，在奥运年用整年的时间在上海大学系统学习，在上海世博年前加入这一蓬勃发展的新兴行业，应该是个不错的选择。

上大CIA一年全日制专业研修班课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在经过上海大学5年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系教学内容包括基础技能、专业软件工具、实训游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的专业课教学时间。

成功源于学习

品牌领先源于不断进步



五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌。五年来，上大CIA已经开办了22期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班以及游戏程序班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业和各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生即将毕业，在学校组织的招聘会上，上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

作为行业的领先者，CIA数码科技出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，并和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

14期毕业生：上海大学CIA影视游戏动画校友俱乐部的新军

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届CIA的校友，已形成了一个巨大的CG制作人才校友俱乐部。



金秋十月，昱泉、水晶石等50多家企业在上大延长路校区对CIA14期的毕业生进行了面试，又有50多名校友成为我们俱乐部的新军

【友情链接】

上大CIA第23期班将于08年2月底开学。

本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。

凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

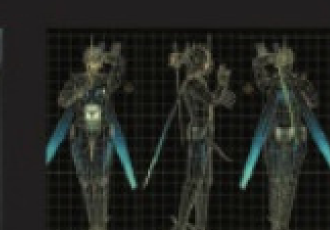
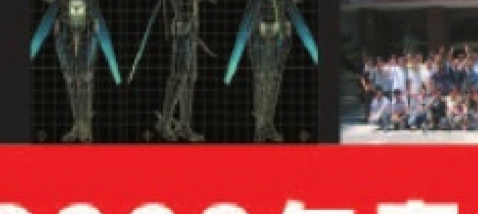
报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。













2008年春季班

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十三期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

开学时间：2008年2月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

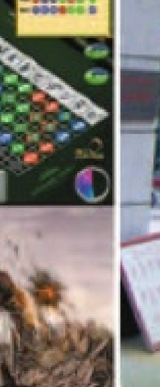
游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者：免试入学。





详情请登陆：www.cia-china.com

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



向HiFi进化——漫步者S2.1多媒体音箱

■ 晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifer）
上市状态：已上市
售价：1280元
咨询电话：800-810-5526
附件：遥控器、音频连接线等
推荐：中高端多媒体影音爱好者

一、S2.1系列的复活

对漫步者有所了解的用户都知道，S系列是漫步者的旗舰级产品。S2.1作为S系列中的2.1多媒体音箱，并不是第一次出现在我们面前。早在2001年末，第一款S2.1系列面市，其后又推出了内置DAC（解码器）的S2.1D。经过4年多的销售之后，2006年S2.1系列正式宣布停产。随着S2000系列产品的出现，许多人都认为漫步者放弃了顶级2.1多媒体音箱的研发。2007年11月继S2.1M之后，“S2.1”作为一个产品的代号再次被漫步者启用，新S2.1（下文简称S2.1）的诞生标志着S2.1系列的复活。漫步者在产品发布的同时，将一套S2.1送抵我们的实验室。

二、全面革新的设计思路

在2007年9月S2.1M刚推出时，笔者应邀前往漫步者深圳总部参观，在漫步者与知名音箱设计师菲尔·琼斯合作的工作室中，菲尔·琼斯向笔者展示了S2.1M之外的两款S2.1系列产品——S2.1和S2.1 Mark II（当时的暂定名，该产品尚未发布）。结合当时菲尔·琼斯的演示介绍和现在的完成品情况来看，S2.1并未采用传统的2.1多媒体音箱设计思路。卫星箱更接近标准4英寸立体声书架箱的设计；低音箱不再单纯追求大尺寸单元的低频量感和下潜深度，更加注重低频解析力和在大功率下的控制能力；功放电路引入了HiFi设计思路，对动态控制和功率储备提出了新的要求；操控方面则追求更加人性化和现代化。

尽管当时的试听曾给笔者留下了深刻印象，但对于最终产品的表现仍然心存疑惑，毕竟这些年来标榜“HiFi理念”和“大师设计”的产品层出不穷，可最终能够令我们满意的产品寥寥无几。就让我们带着几分期许，保留一丝疑虑一起来看看S2.1在测试中的实际表现吧。

三、3.5英寸书架箱？——S2.1的卫星箱

从外观上看，S2.1的卫星箱与同类产品相比体积并不算大。采用密闭式箱体设计，箱体所用的中密度板厚度达12mm；黑色箱体边缘采用圆润的弧线过渡，表面经过撒点烤漆工艺处理，大小不一的漆点在箱体上呈现出类似水滴的效果；黑色的网罩并未采用常见的比较厚密的织物，稀疏的织法使用户隔着网罩也能看到单元的情况，具有一定光泽的线材附着在抛光处理的边框上，显得活泼大方。这对卫星箱采用25mm（直径约1英寸，1英寸≈25.4mm）丝绢膜高音单元和3.5英寸复合振膜中音单元搭配，从尺寸上看并无出奇之处，但令我们惊讶的则是两只单元的设计：中音单元后部接近3英寸的磁钢（这对卫星箱的总重量达4kg，甚至超过部分同尺寸的书架箱），高音单元优质的丝绢膜材料，性能较好的二阶分频器，单只卫星箱的功率达35W（RMS功率）——这样的设计和用料已比较接近小型书架箱的设计思路，与常见的2.1多媒体音箱完全不同。另外，卫星箱背面有用于悬挂的挂孔。考虑到卫星箱的重量对悬挂装置的稳定性和强度要求很高，我们不建议普通用户将其悬挂使用。


漂亮的卫星箱设计


卫星箱箱体表面的撒点烤漆工艺类似水珠效果

四、8英寸巨炮——S2.1的低音箱

S2.1的低音箱与同类产品相比，也许只能用“巨大无朋”来形容。整个箱体的尺寸达274mm（宽）×309mm（高）×468（深）mm，近半米的深度和15kg的重量恐怕是目前2.1多媒体音箱中最大的。低音箱为导向式设计，箱体采用18mm厚的中密度板，搭配一只8英寸长冲程低音单元，其磁钢直径甚至超过了标准的DVD光盘（12cm），功率达到惊人的75W（RMS功率）。为了保证散热效果，它配备了体积同样巨大的散热片——这是造成箱体巨大沉重的直接原因。

低音箱背板上接口众多，提供了两路共4个RCA输入接口（按音源标注分为PC和CD，输入灵敏度设置有所不同），以便用户接驳不同的音源设备。不过附件中只提供了一条3.5mm立体声转RCA音频连接线，建议厂家能够再增加一条。低音箱与卫星箱之间采用厂商附赠的两条“金银线”连接，可能是考虑到S2.1的目标用户普遍具

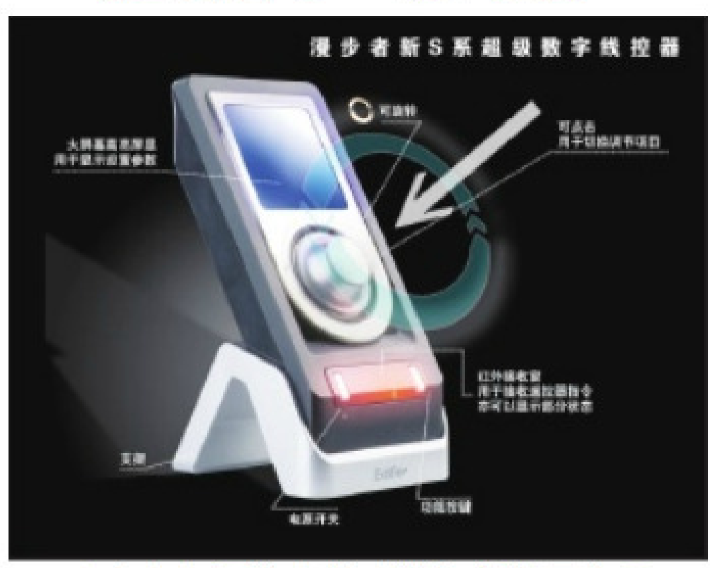

低音箱体积庞大

备一定的应用基础，因此说明书上并未明确标示出连接方法——“金线”对应红色插座（正极），“银线”对应黑色插座（负极）。在背板上还可看到类似显卡D-Sub接口的漫步者DB9线控接口，用于连接全新的数字线控器。

五、线控+遥控——直观便捷的操控方式



低音箱背部的DB9数字线控接口



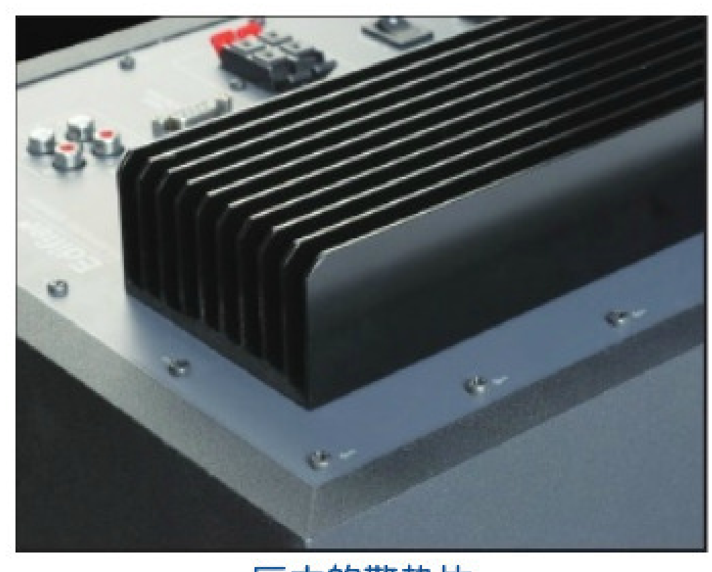
来自官方网站的数字线控操作示意图

除了巨大的低音箱，S2.1上最吸引人的就是全新的数字线控器。线控器上有一块超过3英寸的蓝色背光LCD，用于实时显示音箱状态；通过LCD下方银白色的旋钮，用户可快速调节背光亮度、音量、高低频增益（高频正负12级，低频正负9级）、左右声道平衡（左右共18级）等设置。线控器的底部为红外遥控接收窗，可受遥控器控制；接收窗两侧分别是待机开关和输入接口切换按键（可在PC输入和CD输入之间切换）；线控器右侧提供了一个3.5mm立体声耳机插孔，接入耳机时会自动将音箱切换为静音模式。

线控器提供50级音量调节，并带有最大音量保护功能，可防止用户误操作导致意外的大功率输出。在50级之后如果继续旋转音量旋钮几秒钟，将进入Boost音量推进模式（共6级，用于防止音量过高）。需要强调的是S2.1的待机开关并不完全等同于电源开关，当进入待机状态时，音箱仍然保持通电状态，但功率消耗极低（类似电脑的待机状态）；红外接收窗内的红色呼吸式LED灯开启，用户可通过遥控器或者待机按键将音箱快速“唤醒”。建议用户长时间不使用音箱时，应当关闭低音箱上的总电源开关。另外，S2.1还提供了1只漫步者高端产品中常见的红外遥控器。测试中线控+遥控的操作方式直观便捷，给我们留下了良好的印象。

六、“大水塘”——大功率功放设计

功放设计是S2.1的一大亮点，它采用模块化设计，并针对性地强化了电源电路部分。采用容量高达27 000μF（微法）的滤波电容，这在多媒体音箱中非常罕见，为音箱的功率储备提供了有力保证，此类设计在音响爱好者中被形象地比喻为“大水塘”。由于功放的失真会随着输出功率的变大而增加，因此S2.1的功放电路设计留出了充足的功率余量——功放电路采用两颗TDA7296和一颗TDA7294芯片为主构成，使用一颗NE5532芯片作为运放。用于卫星箱的TDA7296是意法半导体的HiFi级单声道大功率功放芯片，能提供60W的输出功率（超过了大部分2.1多媒体音箱的低音通道）；TDA7294同样是意法半导体的一颗HiFi级单声道大功率功放芯片，功率高达100W。综合箱体和功放设计来看，S2.1的整体架构更像是单独一对小型两分频书架箱与一个大口径低音箱组成的系统，卫星箱不再作为简单的附属部分存在，这与传统的2.1多媒体音箱设计思路有着明显区别。


巨大的散热片

七、入门级HiFi？——S2.1的音质表现

在经过约60小时的煲机之后，我们采用创新X-Fi Platinum声卡与乐之邦MD-10解码器作为试听平台，测试曲目分为人声、管弦乐（以室内小品为主）、打击乐（以鼓乐为主）、交响乐以及部分以场面宏大著称的影片和游戏。考虑到S2.1的设计，我们没有针对其采用普通2.1多媒体音箱的听音标准，而是各方面的要求都更严格，甚至在中高频和声场的表现上以惠威T200A作为对比。

S2.1的人声表现良好，传统2.1媒体音箱常见的中频塌陷感并不明显，人声饱满，声底绵密，部分曲目中可以感受到歌手的口型变化；解析力表现出众，不仅能够很好地还原歌手气息的细节变化，甚至可以隐约感受到歌手在演唱时胸腔、颅腔的共鸣，经常可以听到所谓的“口水声”。高频部分明亮通透，甚至有一点过于明亮的感觉，可以感受到明显的拔高和渲染，但控制得很好，没有毛刺感；向上的延伸能力出色，泛音部分细节丰富，能够在一定程度上还原出管弦乐器特有的质感。就这些方面而言，S2.1的表现仅略逊于T200A这样的顶级立体声多媒体音箱，令人满意。不过在中高频的衔接上，S2.1依然无法做到自然顺畅；相比明亮高亢的高频，中频略微发闷，过渡不够自然。

低频部分表现同样出彩，但是不同于大部分使用大口径低频单元的X.1多媒体音箱在低频上一味追求量感的做法。S2.1的低频干净有力，虽然量感略少，但下潜较深且速度很快，表现出相当不错的低频控制力和解析力。即使在编制复杂、快速激烈的鼓乐，如何训田的《晨鼓》、Charly·Antolini的《倒数：打断鼓棍》中，对每个鼓点的交待都清晰可闻，没有过于凌乱和含混的感觉，并且能够在一定程度上还原出大型鼓面受到敲击时鼓膜的振动变化。

声场定位方面S2.1的表现也是可圈可点，声场开阔，层次分明且定位准确，在小编制曲目中可以准确地分辨出各种乐器的位置。虽然在交响乐的回放中S2.1仍显力不从心，无法展现出乐队的纵深层次和细节，但是对整体气势的把握非常好，充足的功率余量使其大动态下的控制力远超同类产品，这在《魔兽世界》的片头以及《拯救大兵瑞恩》等大场面战争影片的表现中得到充分地体现。



总体来看，漫步者S2.1是在千元出头价位上表现最好的2.1多媒体音箱，风格趋近“美国声”，强调低频的质量和凌厉的动态表现，声场和控制表现出色，非常适合游戏和影片观赏。但严格来讲，S2.1在音乐欣赏方面的表现还无法和顶级立体多媒体声音箱媲美，还没完全达到入门级HiFi产品在音质方面的要求，但它无疑是目前最接近这个标准的2.1多媒体音箱，值得中高端多媒体影音爱好者考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

宽广无极限
——优派VX2835wm 28英寸宽屏LCD

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 优派（Viewsonic）　**上市状态：** 已上市
售价： 1 0999元
附件： HDMI转DVI视频线、D-Sub视频线、电源线、说明书、保修卡、驱动光盘等
推荐： 资金充足、对大屏有特别需求的用户
咨询电话： 800-820-3870

在过去一年中，主流宽屏LCD的尺寸从2007年初的19英寸逐渐增大到年底的20～22英寸，支持Full HD（1920×1200）规格的24英寸产品也成为部分预算充足用户的新宠。但无论厂商还是用户对于更大显示面积的追求也从未停止过，26英寸乃至28英寸的产品开始进入我们的视野，VX2835wm就是优派在2007年底上市的一款28英寸宽屏LCD。

作为一款28英寸产品，VX2835wm这台放在桌上明显高出“格子”办公室隔断的庞然大物，立即吸引了所有编辑的目光。其外观设计依然延续了近年来优派VX系列的传统，采用漂亮的黑色高亮烤漆工艺辅以银色细边框装饰，优派三只小鸟标志和Viewsonic金属logo在黑色面板上相当醒目，控制键和内置扬声器的音孔分布在面板前端的月牙形弧线两侧，整体风格能较好地融入家居环境。它采用内置电源设计，虽然面板尺寸很大，但机身厚度控制得较好。

尽管VX2835wm的最大分辨率与24英寸的VX2435wm相同，均为1920×1200，可完美支持1080P的高清视频；但前者面板尺寸达到27.5英寸，点距增大到0.309mm（VX2435wm点距为0.270mm），但文字更大更容易阅读。令人疑惑的是，作为一款大屏高端产品，VX2835没有像VX2435采用广视角VA面板，而采用16.7M色TN面板。它提供了完备的VGA、HDMI、S-Video和YpbPr色差分量输入接口，并附送HDMI到DVI-D转接线，可满足电脑、影碟机、游戏机等家用视频设备的接驳要求。其OSD菜单中提供了OptiColor色彩校正功能，提供了标准、文字、电影、游戏、肖像、风景和鲜艳等模式，方便用户在不同应用下快速切换。这款产品通过了微软Vista Premium认证。

我们采用HDMI转DVI-D线连接显示器，色温设为6500K，用DisplayMate 1.25版将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。28英寸的尺寸实在是相当大，以至于使用中常有仰视的感觉，希望厂商未来能提供显示器高度调整功能。全黑背景下，测试样机屏幕四角看不到明显漏光，而白色背景下亮度均匀度尚可，四角和屏幕中间上方略微偏暗。灰阶方面，DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中均能看到第7级灰块（越暗值越低），亮部和暗部的灰阶层次过渡均比较清楚。色彩还原自然，亮部（高光）部位的色彩过渡相对更好，无明显分层现象。

VX2835wm主要指标	
LCD面板尺寸	27.5英寸
最大分辨率	1920×1200
亮度	500cd/m2
对比度	800：1（典型）
色温	5400K/6500K/7500K/9300K/用户自设RGB/sRGB
安规认证	RoHS、CCC、TCO'06



与22英寸的“小”兄弟VX2235相比，VX2835wm可称得上是庞然大物了。

VX2835wm的标称可视角度仅为160°/160°（水平/垂直），但实际表现超出了我们的预期，它并未出现大屏TN面板LCD常见的边角色彩失真现象，水平可视角度很出色，而垂直角度只是稍逊。由于其响应时间达到了3ms，在各种应用中的残影非常微弱。我们在VX2835wm上试玩了《极品飞车：职业街头》《吉他英雄III》等新游戏，并播放了几部高清视频片段，大屏显示器的宽广视野优势体现得淋漓尽致。



尽管只采用了TN面板，但优派VX2835wm在色彩和可视角度方面的表现，超出了我们过去对传统TN面板产品的认识。此外这款产品还通过了最严格的TCO'06安规认证，在环保标准方面也走在了前面。虽说其目前的售价高昂，但考虑到一年前我们评测的几款24英寸产品当时也在万元价位甚至更高，相信在不久的将来28英寸LCD也能以更平易近人的价位成为部分高端用户的新宠。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

魅影蓝光
——RAZER Lycosa（黑腹狼蛛）键盘

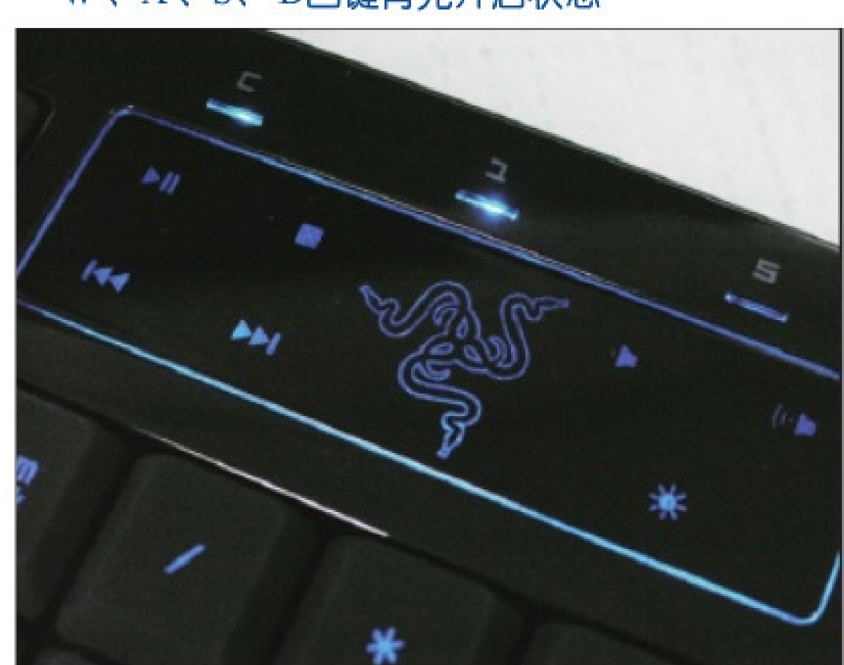
■ 晶合实验室 壹分

厂商： RAZER　**上市状态：** 已上市
售价： 620元　**咨询电话：** 0755-61361025
附件： 说明书、驱动光盘等
推荐： 电子竞技选手和高端游戏玩家

从产品命名的角度来看，RAZER堪称全世界最“毒”的品牌。用毒蛇作为鼠标的名称，用剧毒的蜘蛛作为键盘的名称——Lycosa（黑腹狼蛛）是一种栖息在草原和亚热带丛林中的蜘蛛（常见于我国台湾省），其毒性之猛烈足以致人死亡，是全世界毒性最强的蜘蛛之一。同时，它也是RAZER最近推出的一款面向电子竞技选手和高端游戏玩家的键盘。这款产品最早在2007年10月4日于美国西雅图的WCG决赛中首次亮相，随即成为部分顶尖电子竞技选手的标准装备，并于同年11月底正式进入中国市场。

从外观上看，该产品与早前推出的“狼蛛”键盘比较接近。它采用超薄设计，带有宽大的掌托；外型棱角分明，边缘以直线和硬朗的切面组成；辅以部分弧形线条，显得与众不同。键盘中轴线上下两端各有一个凹口，厂方表示是模仿蜘蛛的口器造型设计。掌托正中为RAZER著名的蛇形商标，不过舍弃了以往的背光设计。Lycosa键盘通体黑色，按键与掌托表面经过哑光处理，边框等其他部位为抛光表面，对键盘的各操作区域进行了明显区隔。

全键背光开启状态



W、A、S、D四键背光开启状态

静电触摸式操作区域

Lycosa键盘的按键采用标准尺寸和布局，大退格键和小回车键的设计，相信绝大部分用户可快速上手。按键和掌托表面采用特殊的类肤质处理，触感细腻，能起到一定的防汗防滑作用；不过此类表面具有易沾染污渍的特点，需要使用柔软湿润的抹布清理。该产品采用全键蓝色背光设计，背光明亮均匀，在黑暗的环境中也可清晰辨别每个按键。Lycosa键盘具备“全键背光开启”、仅“W、A、S、D四键背光开启”和背光关闭3种模式，以适应不同环境和用户的需求；但由于按键表面反差过小，在背光关闭时按键识别较为困难。虽然超薄设计使得按键键程缩短至标准键盘的一半左右，但柔和紧密的回弹力设计使其手感并不逊色于全键程产品。该产品的按键并未采用静音设计，实际使用中噪声仅比普通键盘略小。

键盘的右上角除大写指示、小键盘开关等状态灯外，还设置了一块静电触摸式操控区域，用户只需轻触对应部位即可完成音量大小/静音、播放、暂停等功能，不过这些按键在关闭背光时同样难以辨识。另外，这里还有一个比掌托处略小的带背光的蛇形商标，也算是弥补了部分用户的“发光Logo”情结。在键盘线的右侧是USB 2.0接口和麦克风输入以及耳机输出接口，对于经常携带自己装备外出比赛的用户而言是个非常贴心和方便的设计，不过这也使Lycosa键盘的插头数目多达4个（键盘USB主插头、USB Hub取电插头、麦克风输入以及耳机输出插头）。这款键盘只支持USB接口。



背光关闭时按键表面反差过小

方便的接口设计

Lycosa键盘拥有强大性能，具备1000Hz刷新率和1ms响应速度，可在激烈的对抗赛中提供快速准确的响应。其全键位编程和同时7键输入功能，不仅可以简化游戏中的复杂操作，还能降低操作难度；同时，对于《劲舞团》《劲乐团》等需要同时按下多个按键的游戏来说，也提供了很大便利。据说已经有部分电子竞技选手开始研究Lycosa键盘的编程功能，希望利用它来提高操作效率和APM（每分钟平均点击次数，反映电子竞技选手操作速度的一个指标）。与RAZER的高端鼠标类似，该产品也可通过“Profile”键调用多达10组的自定义按键设定，且无需驱动程序支持。另外通过驱动程序，它还可在游戏中屏蔽“Win键”，避免误触造成的遗憾。



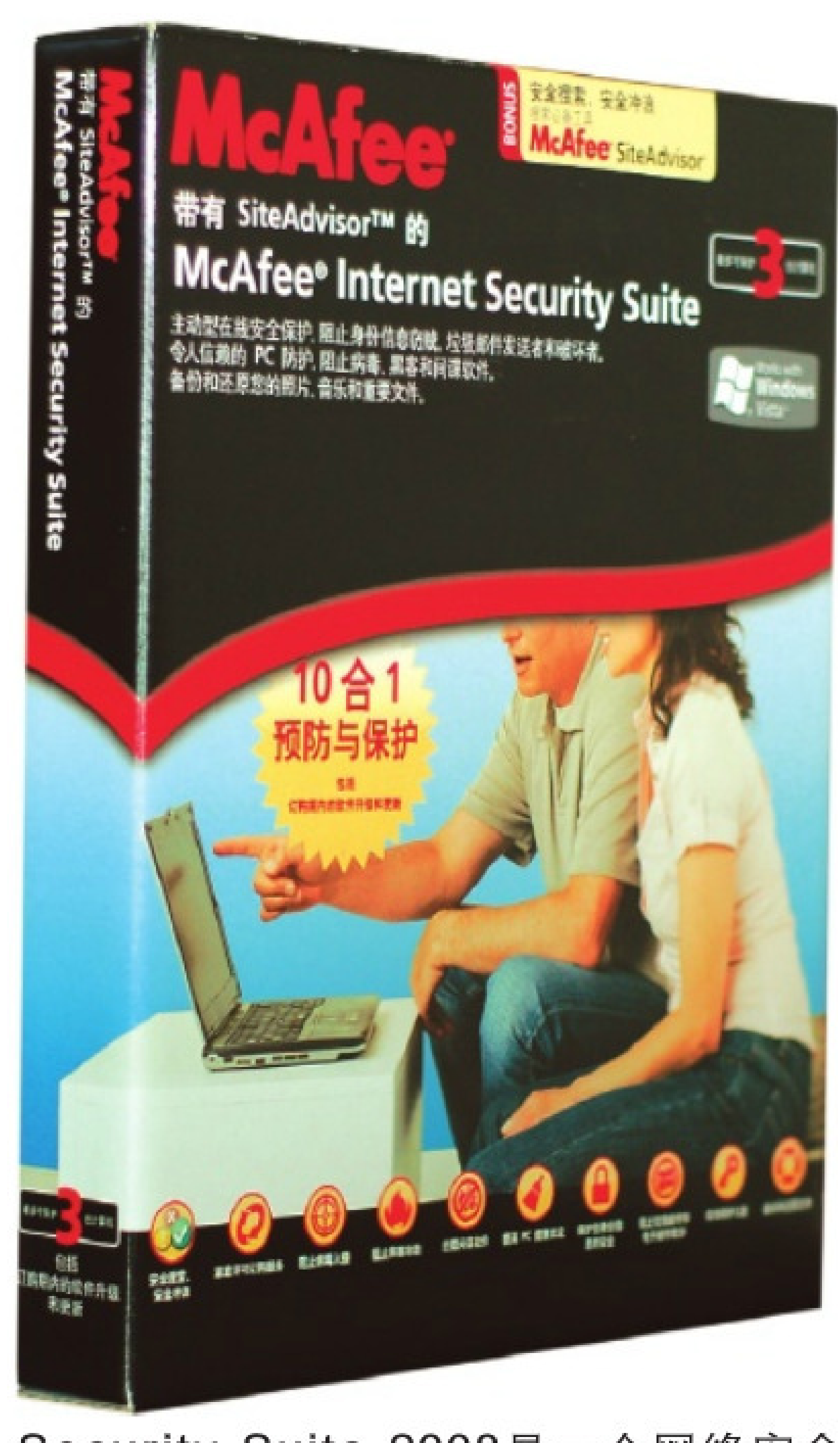
整体来看，Lycosa键盘的外观设计虽然不尽如人意（如：背光关闭时按键难以辨别，掌托采用4枚螺丝，安装拆卸不便），但在测试中的性能表现令人满意，可以高速准确地响应用户的每一个操作。全键编程功能也为用户带来出色的操作体验；键盘轻巧便携，还拥有良好的输入手感，是一款值得电子竞技选手和高端用户选择的产品。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

喝着咖啡上网
——McAfee Internet Security Suite 2008

■ 晶合实验室 Mu



厂商：迈克菲（上海）有限公司 上市状态：已上市
售价：240元（3用户授权，一年期限）
咨询电话：866-622-3911
附件：无（送测样品） 推荐：普通电脑用户

中国大陆的网民越来越多，而安全类软件的市场也越来越大，国内的杀毒软件厂商呈现三足鼎立之势，而国际品牌如诺顿等也很早就进驻了。在2007年年底，另一款著名的杀毒软件McAfee也开始在大陆销售个人产品。

对国内个人用户来说，McAfee并不是一个熟悉的品牌。实际上McAfee很早就出现流行并受到好评，并在其他地区有很多用户，不过在中国内地并不销售零售版，有经验的用户也是从网络上得知并试用的，他们通常以谐音称之为“麦咖啡”或“咖啡”。

McAfee Internet Security Suite 2008是一个网络安全套装，包含病毒扫描、个人防火墙、隐私密码保护、文件备份等各项安全功能，还附带特别的SiteAdvisor功能。毕竟是美国的产品，整体来说，使用方式并不太符合我们的使用习惯，和国产杀毒软件有较大区别，倒是与诺顿系列有相似之处。当然，对于安全类软件来说，质量才是最重要的，使用习惯可以慢慢适应。软件会检测电脑受到的保护状态，有任何会带来危险的设置或故障，例如自动更新未启动或软件的某个安全组件没有正确运行等会显示在主界面，点击一个按钮就可以自动修复。



主界面

病毒扫描功能在主界面只有一个启动全面扫描的按钮，点击高级菜单按钮才能指定路径扫描，同时设置忽略选项等。我们测试中发现，McAfee扫描速度并不快，在主频为1.7GHz的赛扬处理器、512MB DDR400内存、WinXP SP2操作系统测试电脑下，对硬盘中的17 151个文件进行查毒扫描操作，耗时17分18秒。但扫描过程中系统占用很少，CPU占用率在30%左右，用户进行其他操作时几乎不会受到影响。可能是McAfee特意压低扫描速度以便用户在操作电脑时同时扫描，而不需要用户特意安排扫描时间，这种设定在同类软件中是很少有的。软件的内存占用约50MB，还可以接受。

McAfee可以清晰查看内网的网络结构，可以阻止来自内网电脑的数据，这样内网爆发病毒后不会受到波及且还能连接上Internet。附带系统清理、磁盘碎片整理工具等，这些方面来看更像是个系统维护工具。不过这些功能使用起来步骤较多，需要用户反复确认，虽然是为了防止用户误操作，但仍显得过于繁琐。在高级菜单下有更多细节设置和信息查看工具，对有经验的用户维护有一定帮助。

除了通常杀毒软件具备的附加功能外，McAfee还附带了文件备份功能。从安全角度讲文件备份可以用于保存数据，毕竟对某些人来讲数据本身比电脑更宝贵。此外，SiteAdvisor功能可在用户上网时在浏览器中判断出此网页的链接是否安全，这个判断不是去扫描每个链接是否安全，而是连上McAfee的数据库获取网页信息，这样对本地的资源占用会少很多。套装还带有easynetwork组件，用来与内网里其他安装了此工具的电脑共享文件、打印机及传输文件。相比系统自带的共享功能多了个搜索选项，同时更有安全保障。



SiteAdvisor提醒框



McAfee Internet Security Suite 2008的病毒查杀和防御功能都是非常体贴的，使用起来也较简单。软件的风格和我们习惯的不同。特别低的扫描系统占用率也适合需要经常连续使用电脑的用户，加上特别的SiteAdvisor，它很适合对系统安全要求较高和经常浏览网页的用户。值得一提的是，目前产品的实际售价在150元左右，性价比较高。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

2007 中国电脑游戏产业报告

■ 本刊编辑部
记者部





序言

《大众软件》连续第7年的中国电脑游戏产业报告，在你打开本期杂志的那一刻起，又与你见面了。7年是个什么概念？一个7年前上初中一年级的孩子，如今已经到了上大学一年级的年龄。听起来这是段很长的时间，然而每当我们回首历年制作产业报告的过程，这7年又显得太短，很多事情仍然历历在目。以前经常在听别人讲"见证"这个词。什么叫见证？我想《大众软件》每年第一期杂志里的这篇产业报告，就是对中国电脑游戏产业的见证。

我国的游戏产业经过了十几年的发展，在专业人才、自主研发技术成果和自主开发产品等方面都取得了一些成绩，体现在2007年，就是产业环境逐渐的改善。党的十六届五中全会通过的"十一五"规划中，将科技进步、自主创新作为今后我国建设创新型国家的必经之路。国家相关管理部门也出台了众多行业支持性政策文件，将网络游戏产业作为文化创意产业的重要组成部分给予扶持，游戏产业环境也得到极大的改善。作为这个行业的见证人，我们坚信，游戏产业将迎来历史性的发展机遇。

产业背景

2007年，中国电脑游戏产业步入了稳健的发展时期。回想2001年我们制作国内第一份游戏行业的产业报告时，当年的电脑游戏产业还是单机一统天下，产值也不过亿元。而现在则有着数十亿元人民币的总产值（包括网络游戏、单机游戏），这的确令人激动。另一方面，与2006年相比，2007年的单机市场虽然产品总量上并没有特别显著的提高，但单机游戏领域却体现出一种复苏的迹象——《仙剑奇侠传四》《三国志11典藏版》《战地2142》等最新和较新的大作陆续上市并且得到了玩家广泛的反响。在2007年，行业外的专家们仍继续对网络游戏进行探讨，这掀起了整个社会对网络游戏的空前大讨论，促进了《网络游戏防沉迷系统》的实施，这也是电脑游戏行业一个标志性的事件。相对于2006年行业的动荡、洗牌而言，2007年，中国游戏产业的运营商、研发企业逐步进入良性循环。ChinaJoy、网博会、游戏产业年会交相辉映；一批中国公司迈进了国外大型游戏展会的礼堂，走进了全球的资本市场进行融资。但在浮华的背后却也有这样或那样不和谐的场景。大批在2004年和2005年初网络游戏火红年代中开始上马的游戏纷纷出炉，但却同样面临着买家难寻的苦闷，以及难以收回成本的尴尬。与2004年群雄争霸、网络游戏“大作”不断，2005年《魔兽世界》仿佛一剂有力的强心针让年中的游戏市场一度繁忙相比，2007年在经历市场的进一步优胜劣汰后，以盛大、九城、网易、久游、完美时空、征途网络为代表的游戏公司，对游戏市场的走向更具发言权；市场也不仅仅只有引进版的《魔兽世界》一枝独秀，国产网络游戏《大话西游》《梦幻西游》《征途》依然保持强劲势头；免费休闲游戏《劲舞团》《跑跑卡丁车》《街头篮球》也成为喜欢时尚的年轻玩家新宠，对扩大非游戏人群进入网络游戏起到了重要的作用；网络游戏行业在多元化的前提下稳步繁荣，2007年依然有很多国内的企业投身到这个对他们陌生的行业。不过越来越多的话题就是网游概念已经让位于博客、Web 2.0等风险投资的新宠，进入游戏行业的理性资本进一步繁荣了产业，为产业的持续发展提供了新的动力。

2007年，“免费运营”的概念经过2006年的发展已经深入人心。盛大的重新崛起、巨人网络的上市都标志着“免费运营”成为中国网络游戏的主流。根据汇总数据时的粗略估算，95%以上的新运营游戏都将采用这种收费方式；70%左右的旧有网络游戏也从计时收费改为免费运营，或同时开放收费与免费区。

纵观2007年国产游戏研发，也取得了长足的进步：完全自主研发的国产网络游戏在市场中所占份额进一步提高，团队的整体实力继续壮大；盛大网络收购国产游戏研发公司成都锦天科技，看重其拥有自主知识产权的3D游戏引擎，收购涉及金额超过人民币1亿元；日本Enterbrain社长浜村弘一，也是日本最知名的电玩杂志《FAMI通》的发行人，凭借着多年来敏锐的观察力，曾对日本以及世界游戏产业的发展做出过多次准确的预测。在参观了2007年ChinaJoy的多家展台后，认为中国网络游戏公司自主研发的产品3D技术进步非常快。他预言，中国也许只需要5年的时间，可以超越日本20年来游戏技术前进的步伐。对中国原创研发力量而言，这些积极的变化值得关注。

如同其他行业一样，中国电脑游戏产业经过前几年时而无序、时而高速的发展历程，在2007年，一切都指向更良性的发展轨道上。虽然这个产业在这一年里仍然带给我们各种各样的深刻反思——这其中包括社会的质疑还有行业内的探寻，但无疑它的方向没有错。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2006年12月～2007年12月。

数据采集：

1.由《大众软件》创刊12年以来积累的国产游戏报道资源，对国内游戏企业进行了地域、聚集区、企业大致规模等方面的分类整理，拟定了通过考察以驻北京、上海、四川、广东和福建为主的游戏原创企业，以及全国其他地区的游戏开发、运营企业的调研方案。

2.《大众软件》2007年度读者调查报告收回有效问卷共计30 663份。

3.实地调研代表型企业共52家，其中包括有代表性的大型企业、中小型企业、科技园入区企业等。

4.本刊记者全年对行业内公司及从业者进行广泛深入的采访，得到第一手资料。通过各地信息员或外派记者向上海、北京、四川、广东等地的网络游戏代理运营商，直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

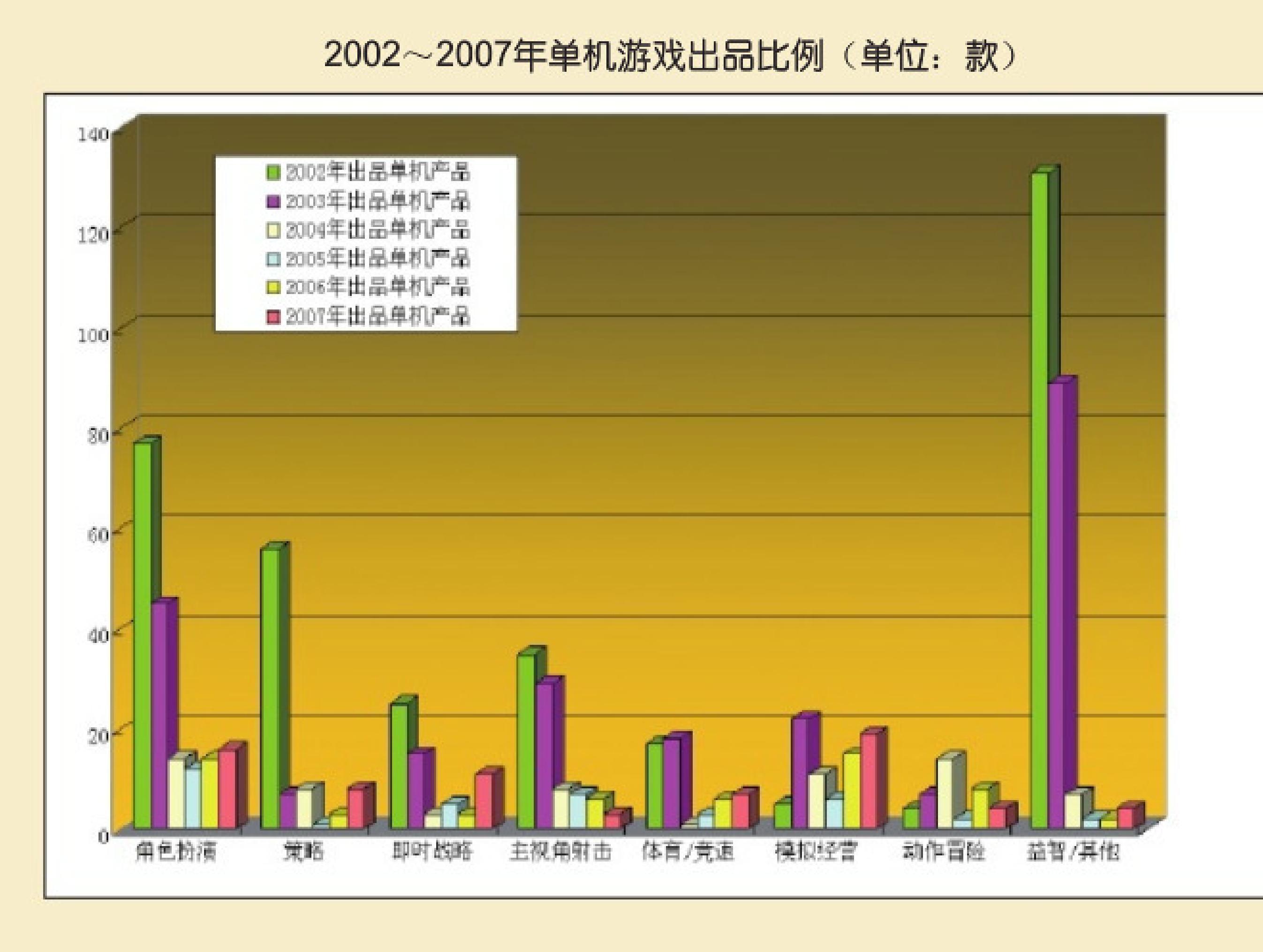
5.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据以及收费网络游戏的平均点时费用等推算市场总额。

6.通过信息员在北京、上海、天津、重庆、青岛、郑州、合肥、西安、呼和浩特、广州、深圳、成都等全国12个城市的网吧抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

7.通过上市公司2007年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

单机游戏市场总体分析

[2007年中国大陆单机游戏种类和数量情况分析]



2007年中国大陆正式出版的产品为72款，比2006年增加了15款。虽然在整体数量上并没有很大的提升，但是却让人印象深刻，这是建立在出现了《仙剑奇侠传四》这样叫好又叫座的作品基础上的。对于国产单机游戏来说，这样的情形已经多年未见。此外，年初的《幻想三国志3》和年中的《风色幻想6》同样口碑不错。在年底的12月，《三国群英传7》《轩辕剑外传——汉之云》《幻想三国志4》等一批作品预计近期中国台湾省上市。对于大陆的玩家来说，想要玩到这几款游戏的正版，还要等些日子。所以，在全部的72款游戏中，我们也可以说2007年在大陆只有3款国产单机游戏大作面世。记得在04年《仙剑奇侠传三——问情篇》推出后，笔者曾经采访过上海软星的张孝全。他说过这样的话：“其实现在的单机游戏市场应该比原来还要正规，在‘羊群效应’后单机作品是少了，但是能够存活下来的大多是制作比较精良的作品，对单机游戏从业人员要求更高。”现在的市场情形与他当时所说的比较相像，但一年仅仅3款的数量想必也是当初没有想到的。仔细审视的话，这3款游戏以不同的方式获得市场，这也正是目前国产单机游戏最主要的生存之道。

《仙剑奇侠传四》是这一年最成功的国产单机游戏。现在来看，这款游戏的取材颇为讨巧，作为“仙剑”的续集，我们却几乎找不到“仙剑”留下来的任何影子。游戏中修真求仙的故事在网络小说中大热过一阵，又加入了2007年在网络文学中同样红极一时的盗墓主题，人与妖的隔阂等主要线索也带给人似曾相识之感。但这样一款“仙四”却取得了自“仙剑”一代之后最大的成功，其原因在于制作者并没有被这些玩家易于接受的“时尚”主题束缚住手脚，在信手拈来的同时，更加注重对人物性格的刻画。在剧情和战斗的分布上处理合理，让整个游戏流程毫无迟滞。再加上弃用Q版形象，让主角们真正变回了“俊男美女”。这些改变让游戏一举摆脱了三代带给人的“幼稚”感，在让年轻玩家叫好的同时，也赢回了无数仙剑老玩家的心。“仙剑四”并没有达到超凡脱俗的境界，但却是一款成熟的作品，各方面没有明显的问题，这对于目前的国产单机游戏来说尤其难得。张孝全说“仙剑四”是以达到真正“大作”最低要求的目标来制作的，这是个很明智的做法。玩家对各方面的诟病减少，好评的积累形成了非常正面的效

应，这时我们可以说上海软星在打造“仙剑四”时也终于号准了“制作一款成功游戏”的脉搏。但遗憾的是，“仙剑四”发售之后上海软星因为种种原因即告解散，一款成熟的游戏终究敌不过不成熟的市场大环境。尽管“仙剑五”找回了姚壮宪重新坐镇担纲制作，但制作小组成员的全面改变也将导致游戏风格的又一次变化，“仙剑”的未来还将打上一个问号。

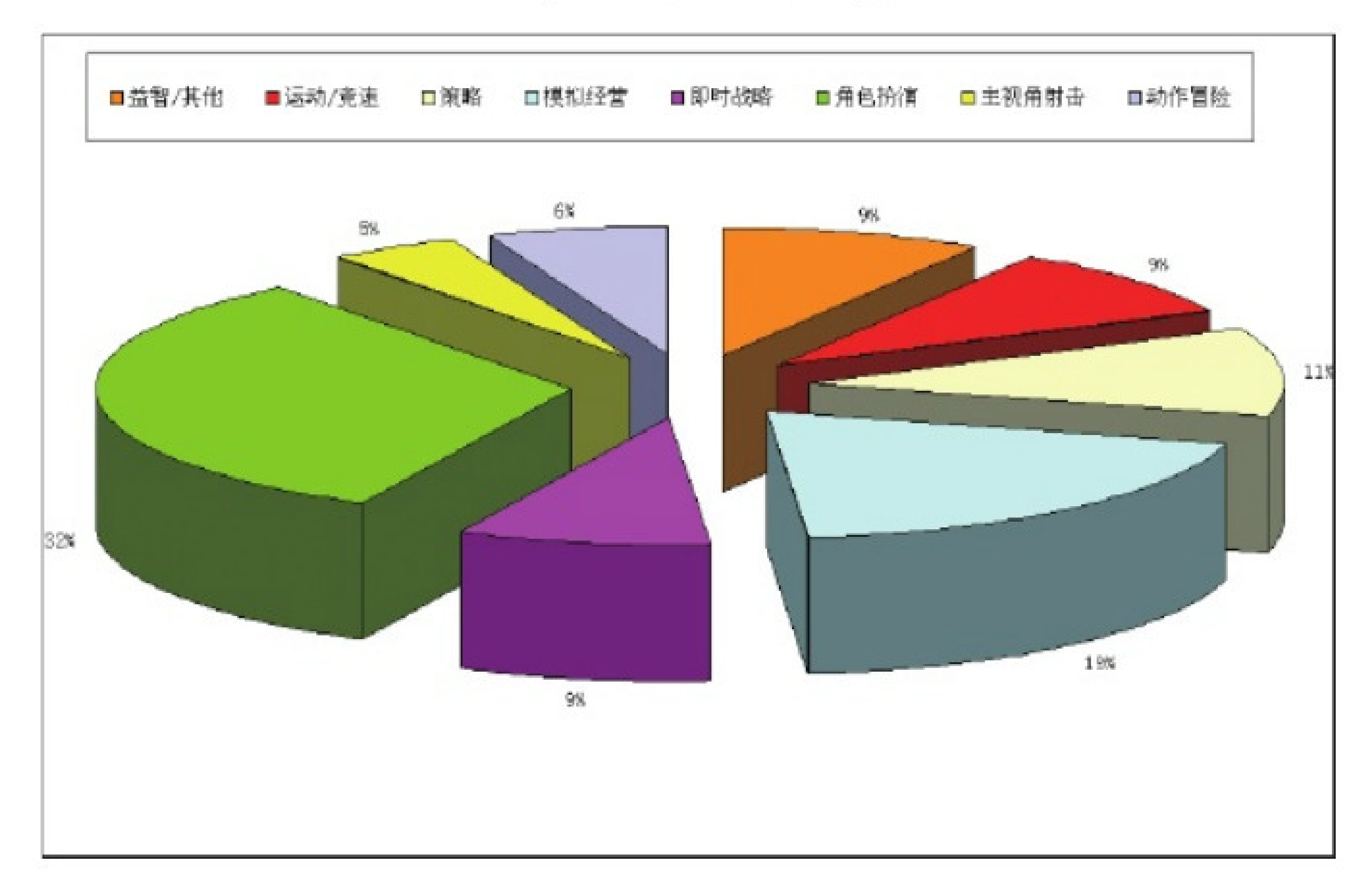
弘煜科技的《风色幻想6》走的则是另一条路子。这个系列在目前的市场环境下推出续作的频率之快令人惊讶，其成功之处不可忽视。“风色6”推出后在一些网站上甚至得到了超过“仙剑四”的玩家评分，但得到的市场反响却远远不及后者。十分明显，弘煜为“风色”系列打造的是一条Fans向之路。这个系列一直在致力于刻画一个庞大的世界观，每一代都在为这个世界观进行完善和补充；对系列主要角色的润色也从未停止，这样的路线在国产单机游戏中非常罕见。从战棋游戏的角度来讲，“风色”系列在系统和可玩性上乏善可陈，但是其剧情却能紧紧抓住Fans的心。不过由于几乎每一代的剧情都紧密相连，新玩家很难中途加入；系列的老玩家却拥有极高的忠诚度，这也是但凡看见对这个游戏的评价都几乎是好评的原因。打个比方，“仙剑”的新作像是电影大片，其期待值和反响的风险度都非常大；而“风色”系列像是电视连续剧，制作成本相对低，推出速度快，但是拥有核心用户，其风险也相对较低。此外，“风色”系列拥有固定的制作人员，保持风格始终如一的优势，这也是能让“仙剑”玩家嗟叹不已的。

《幻想三国志3》走的是一条介于前两者之间的路线。游戏的背景时期紧接2代的10年之后，以熟悉的三国人物和原创角色相结合，双角色和多结局的做法都给游戏带来了不低的可玩性。“幻3”采用中国玩家最喜好的三国背景和唯美的2D画风来制作RPG，可以说先天便具有两大优势。由于一代的反响良好，这个系列的推出速度也相当快，同时也能保持一定的素质。但由于游戏缺乏大的卖点，如此频繁的制作速度很难打造出真正的大作，3代已经让部分玩家出现了审美疲劳的情绪。但即便如此，在目前的市场环境下玩家仍然需要这样具有纯统风格的国产RPG，这也是4代很快又将发售的原因。

回首2007年的国产单机游戏，风格单一，类型也都是角色扮演，缺乏原创作品都是不可忽视的缺陷。但在游戏数量如此稀少的情况下，我们没有太多可挑剔的余地。从代理游戏的类型来看，无论是角色扮演、策略、即时战略还是模拟经营类的游戏，都比2006年的出品量要多。

[2007年单机游戏市场总规模]





根据我们从单机代理发行商及渠道商得到的数据统计，2007年出品的单机游戏产品市场总额为9761.8万元（含07年之前出品的持续销售产品），这比2006年1.73亿元的市场额下降了近1/2。这说明在2007年，单机游戏的市场份额仍在持续下降，这也与部分单机游戏代理商没有在2007年推出新品有关。

根据2007年国内主要单机游戏类型的市场额统计结果，我们制作了左边所示的饼图。从图中我们可以看出，角色扮演类游戏占据了市场总额的32%，在国内市场上依然占据绝对的主流地位；而即时战略类游戏的市场份额有所回升，由2006年的3%回升为9%，这主要是由于游戏类型的创新融合，一些以即时要素为主但融合了其他类型的新作品的面市造成的结果；2007年出品的体育/竞速类游戏占据市场总额的9%，市场份额709万，这主要是由于《极品飞车——生死卡本谷》和FIFA Soccer 07等热门作品的上市带来的热潮；模拟经营类游戏在2007年的市场份额达到了总额的19%，这与《明星志愿3》等恋爱类模拟游戏和《模拟人生2》的系列衍生作品以及《冠军足球经理》的最新版本推出有关；策略类游戏的市场份额为5%，与2006年相比差别不大，并且仍然是靠《三国志11》《席德梅尔之文明4》《要塞2》这样的老牌作品的续作来支撑门面。

尽管2007年国内单机游戏市场份额有所下降，但是产品的质量以及玩家关注单机游戏的氛围是有所提升的，如果市场环境能有所复苏并且成功解决盗版问题，单机游戏在2008年仍将具有一定前景。

[2007年上市的主要单机产品一览]

代理公司	游戏全名	零售价	游戏类型
北京寰宇之星软件有限公司	新仙剑奇侠传 电视剧纪念XP版	49	角色扮演
	三国群英大富翁	39	益智
	仙剑奇侠传四	69	角色扮演
	明星志愿3.华丽诗篇	49	模拟经营
	真·三国无双3	69	动作
	风色幻想6	69	角色扮演
	勇者泡泡龙梦工场	29	模拟经营
	仙剑奇侠传四豪华版	149	角色扮演
	新绝代双骄典藏合集	99	角色扮演
	风色幻想6豪华版	129	角色扮演
	明星志愿3资料设定集	49	模拟经营
光谱博硕电子科技（北京）有限公司	天下霸图2	69	模拟经营
	模拟上班族	50	模拟经营
	富甲天下4	69	益智
北京星空娱动科技有限公司	赏金奇兵2——库珀的复仇	69	即时战术
	无冬之夜2	78	角色扮演
	横冲直撞	58	竞速
	模拟城市大亨——纽约	58	模拟经营
	极速飞车——无限狂飙	69	竞速
	无冬之夜2——背叛者的面具	69	角色扮演
娱乐通	迷城的国度	69	角色扮演
	樱花大战4	69	策略
	伊苏非尔盖纳之誓约	69	角色扮演
	英雄传说——空之轨迹SC	69	角色扮演
	真三国无双3	69	动作
	伊苏——起源	69	角色扮演
	英雄连	69	即时战术
	全能战士——十锤	69	策略
	泰坦传说	69	角色扮演
	最高指挥官	69	即时战略
中视网元	FIFA Soccer 07	69	体育
	NBA Live 07	69	体育
	极品飞车——生死卡本谷	69	竞速
	丛林大反攻	69	动作
	指环王——中土大战2	69	即时战略
	蓝色天使队	69	角色扮演
	战地2142	69	主视角射击
	幻想三国志3	69	角色扮演
	模拟人生2——我要开店	49	模拟经营
	模拟人生2——宠物当家	49	模拟经营
	指环王中土大战2——巫王之崛起	49	即时战略
	炽天使——二战空骑兵	69	飞行模拟
	赏金部队	49	主视角射击
	命令与征服3——泰伯利亚之战	69	即时战略
	模拟人生2特别版	69	模拟经营
	细胞分裂——双面间谍	69	动作
	模拟人生2——家庭娱乐	39	模拟经营
	模拟人生2——时尚生活	39	模拟经营
	模拟人生2——欢乐假期	39	模拟经营
	三国志11	69	策略
	遥远时空2	69	模拟经营
	模拟人生——宠物物语	49	模拟经营
	三国志11典藏版	199	策略
北京索奥尔数码科技有限公司	科林麦克雷拉力赛5	69	竞速
	要塞2	58	策略
	无敌要塞	58	策略
	要塞传奇	58	策略

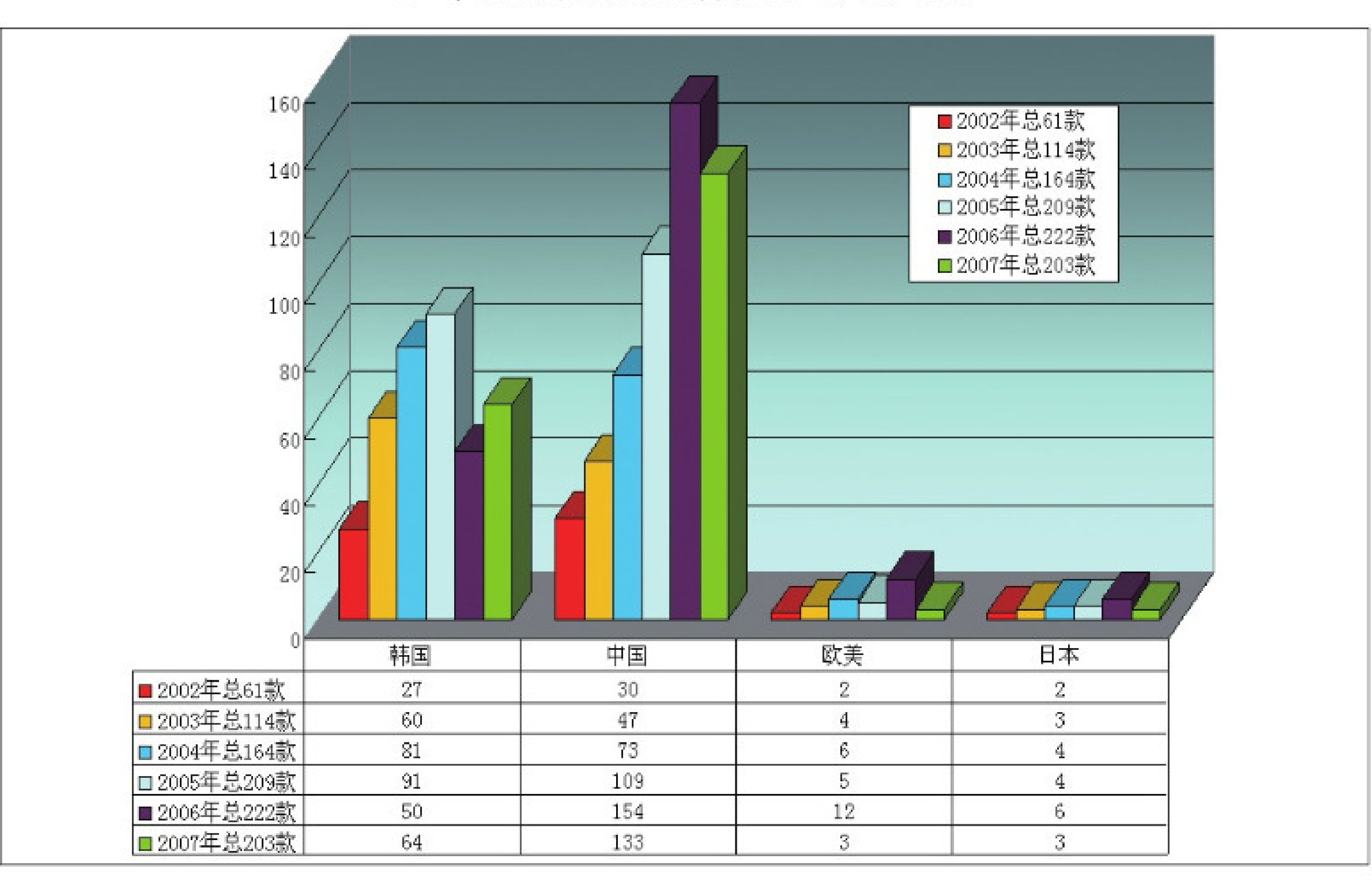
	登陆日胜利之路	58	即时战略
	坦克大战突击指挥官	58	即时战略
	珍珠港2	58	飞行模拟
	冠军足球经理0607赛季	49	模拟经营
	帕拉世界	69	即时战略
	急救先锋	58	即时战术
	闪击战	58	即时战略
	冠军篮球经理	69	模拟经营
	冠军篮球2	69	模拟经营
北京中电博亚科技有限公司	使命召唤2	69	主视角射击
	电影梦工厂	69	模拟经营
	席德梅尔之文明4	69	策略
	席德梅尔之铁路	69	模拟经营
	福特街头赛车	39	竞速
	翡翠帝国	69	角色扮演

网络游戏市场总体分析

[2007年网络游戏产品结构分析]

2007年在中国大陆正式运营的网络游戏共有203款。其中永久免费游戏成为运营状态网络游戏的主流，共有154款，另有22款游戏同时开放收费和免费两种模式的服务器。采用传统收费模式的网络游戏有21款，6款公开测试中游戏尚未确定收费模式。这与2006年的64款永久免费游戏形成了鲜明的对比。“永久免费”这一创新的运营模式，在一年多的时间里迅速成为网络游戏运营的主流模式。

2007年网络游戏开发商分析表（单位：款）



	韩国	中国	欧美	日本
2002年总61款	27	30	2	2
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3

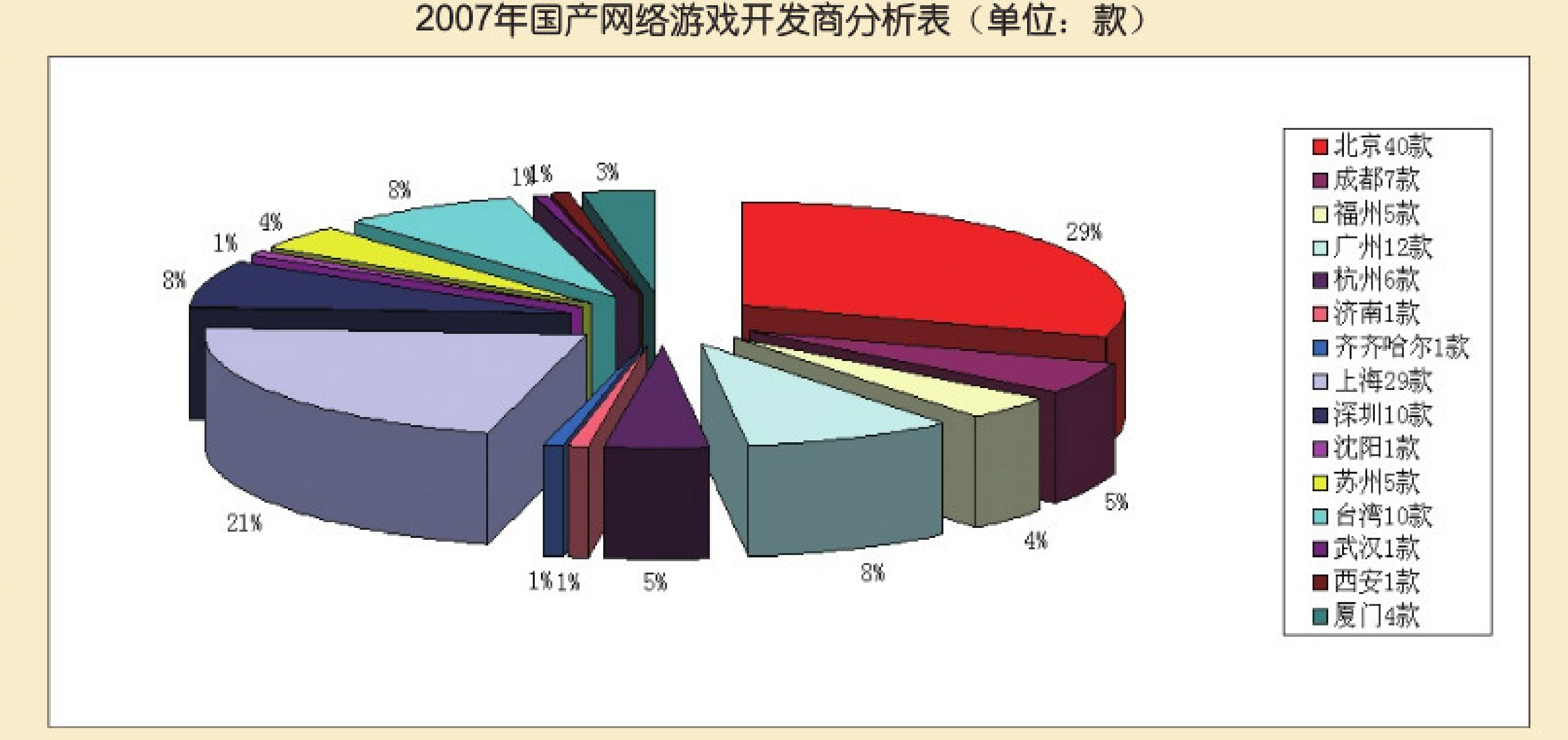
2007年，许多之前停止运营的网络游戏（大多数来自韩国）也借“永久免费”的浪潮又重新出现在人们的视线中。如世纪天成刚刚投入运营的《新天翼之链》，就是在天纵网络因故中止运营后接手重新开服的。在这一类产品中，《新天翼之链》受欢迎度相对较高，但它也只是这些“复活”游戏中的特例。许多韩国网络游戏已经在中国大陆地区停止运营两三年，在2007年也重新露面。最典型的一款是《永恒》，从2004年开始，每年都要换一家运营商重新代理，但每家运营商又都命途多舛。所以，普遍意义上，这些游戏的复活，是那些实力有限又有意进入这个市场的中小型运营商试图分得一杯羹的表现。不过另一方面，由于这些过气游戏重新签约费用很低，所以很多小运营商仍然愿意在这些产品上一试身手。

自2005年国产游戏的总量超越韩国游戏之后，这一比例逐年上升。在2007年，国产网络游戏的总数量已达133款，高出韩国网络游戏的64款一倍之多。但是另一方面，即使是国内研发的产品，其题材大多是模仿或借鉴韩国游戏的长处，自主创新精神还不足。创新类型游戏的高风险似乎已是业界共识。而除去国产和韩国网络游戏外，其他国外作品只有6款，其中日本3款、冰岛1款、美国2款。

欧美游戏“水土不服”的论调虽被《魔兽世界》打破，但《龙与地下城Online》《无尽的任务 II》相继败北，令业界罔顾内在原因对欧美网络游戏敬而远之。日本游戏除《大航海时代Online》外，另两款《新石器时代》和《魔力宝贝》也都是运营数年的老游戏。

[2007国产网络游戏开发分析]

2007年国产网络游戏开发商分析表（单位：款）



从表中可看出，在133款国产网络游戏中，有51.9%的游戏是在北京和上海的开发企业中开发的（其中北京40款，上海29款），其余的游戏也多由广州、深圳、杭州等东部省份城市的企业开发。游戏开发领域在国内发展的不均衡，也是经济发展水平不同的一种体现。另外，虽然有86款游戏的运营企业在上海，但北京仍聚集了足够大的网络游戏开发力量。地区的不均衡，实际就是人才流向的不均衡。

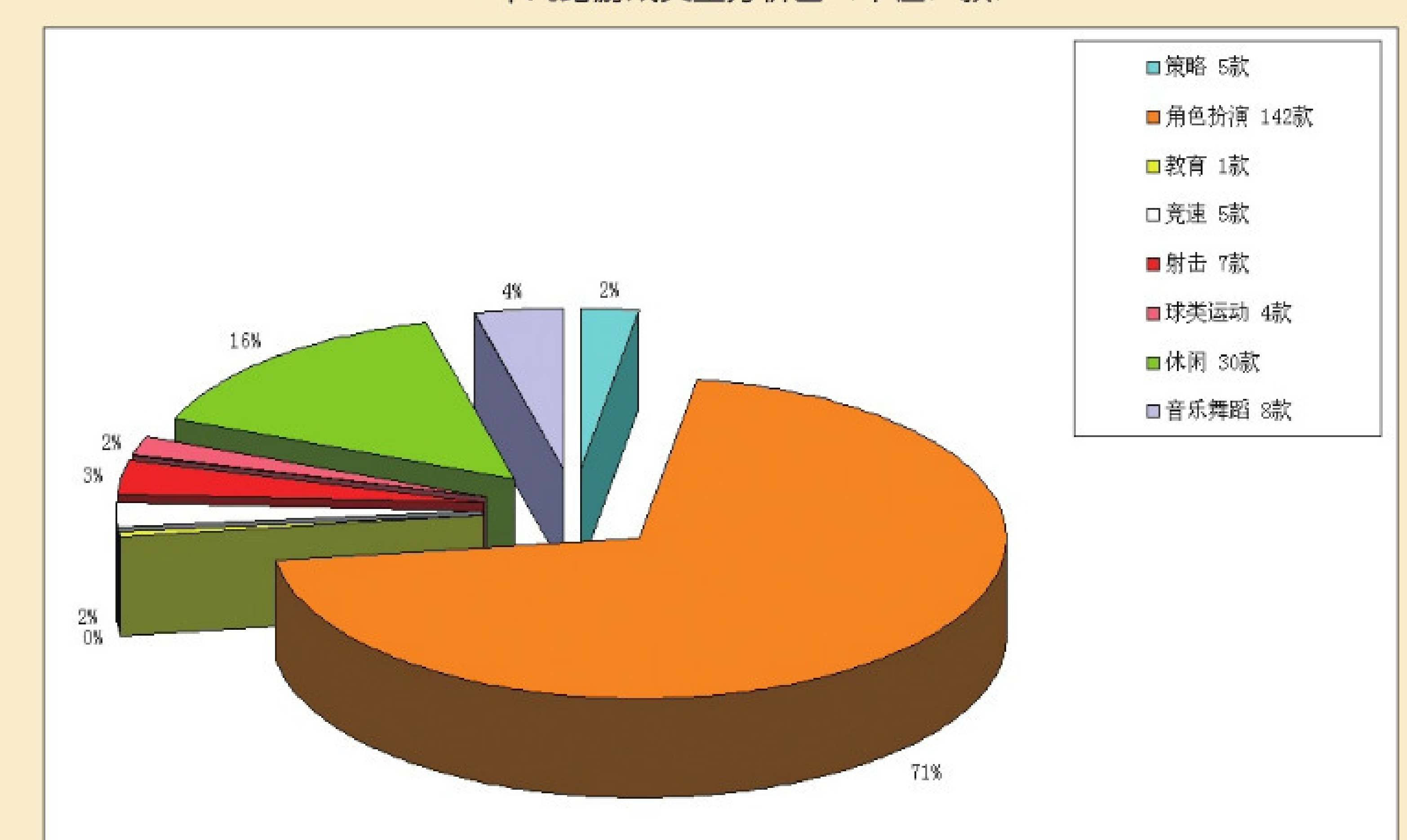
以广州网易的《大话西游3》项目为例，开发高峰阶段团队人数达到300人以上，分数个小组连续攻坚。但在项目接近完工之后，团队人数迅速下降到70人左右，骨干力量大部分被抽调到《天下2》项目进行新一轮攻坚。而内地一些缺乏资本支持的小工作室显然不具备这样的实力。小工作室开发大型MMORPG在如今已经近乎绝迹，即使还有极少数小工作室坚持从事MMORPG的开发，由于地理位置、资金和技术的限制，往往也难以获得市场和资本的青睐。很多小工作室往往利用小型作品或者代工项目锻炼队伍，以获取必要的生存资金，然后延续自主产权大型游戏的开发。此外，由于一些地区重视对动漫游戏产业的扶持，不少小型团队也迁移至成都、厦门、福州等生活消费水平较低的地区。我们非常希望以后在全国更多地区和城市都能拥有一个良好的游戏开发环境，能够吸引更多游戏人才参与到游戏开发中来。

2007年确定停止运营或不再更新的网络游戏

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	停运时间
锤锤Online	休闲	（韩国）Neople	（上海）掌上灵通	停止运营（2007）
3D西游	奇幻	（北京）唐人互动	（北京）唐人互动	未知
虫虫在线	休闲	（北京）朝华娱乐	（北京）朝华娱乐	停止运营（2007）
E块冒险	休闲	（深圳）聚梦资讯	（深圳）聚梦资讯	未知
东方传说Online	角色扮演	（台湾省）中华网龙	（北京）游龙在线	停止运营（2007）
三国豪侠传	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大网络	停止运营（2007-11-23）
贪吃宝贝	休闲	（上海）幻城网络	（上海）久游网	停止运营（2007）
天外	角色扮演	（台湾省）雷爵资讯	（上海）第九城市	停止运营（2007-01-23）
天下无双	角色扮演	（台湾省）华义国际	（北京）金山软件	停止运营（2007）
童话	角色扮演	（台湾省）雷爵资讯	（北京）亚洲互动	未知
万王之王2	角色扮演	（台湾省）雷爵资讯	（北京）亚洲互动	停止运营（2007-03-20）
武林外史	角色扮演	（韩国）CR-Space	（上海）盛大网络	停止运营（2007-03-20）
巨商	策略	（韩国）Joyon	（北京）游戏橘子	停止运营（2007-09-28）
足球经理在线	策略	（瑞典）ManagerZone	（福州）新大陆网络科技	停止运营（2007）
碰碰冰	休闲	（日本）世嘉	（上海）世嘉	停止运营（2007）
破坏地带	休闲	（日本）世嘉	（上海）世嘉	停止运营（2007-08-30）
噗呦噗呦	休闲	（日本）世嘉	（上海）世嘉	停止运营（2007-08-30）
渔乐圈	休闲	（日本）世嘉	（上海）世嘉	停止运营（2007-08-30）
信长之野望Online	策略	（日本）KOEI	（北京）盛宣鸣	停止运营（2007-08-30）
神曲	角色扮演	（北京）朗金科技	（上海）软金网络	停止运营（2007-08-06）
树世界	角色扮演	（日本）Square Enix	（北京）史克威尔艾尼克斯（中国）	停止运营（2006-08-16）
机动战士敢达在线	策略	（日本）Bandai	（北京）中视网元	停止运营（2007-06-15）
彩虹骑士	休闲	（日本）SEGA	（上海）世嘉	停止运营（2007）
传世Online（原神曲）	角色扮演	（北京）朗金科技	（上海）软金游戏（原为亚讯通信）	停止运营（2007）
三毛欢乐派	休闲	（成都）斯普软件	未知	未知
骑士2.0	角色扮演	（韩国）Noah	（北京）搜狐	停止运营（2007-11-07）

[2007年网络游戏产品类型分析]

2007年网络游戏类型分析图（单位：款）



在我们根据资料汇集2007年度网络游戏信息时，遇到一种与之前不同的难度。这种难度在一定程度上反映为休闲类网络游戏的定义上。什么样的休闲类游戏需要单独列为一款，什么样的要合并到游戏平台中去？我想，这样的困惑反映了2007年度网络游戏业一个颇为有趣的趋势，那就是休闲类网游更进一步地遍地开花。

事实上，如何界定一款网络游戏属于休闲游戏，同样是个难题。在我们汇总这个表格时，按照欧美游戏业传统的游戏类型分类法，我们把一些“公认”的休闲类游戏归入了竞速、体育、射击、音乐舞蹈等类型，这是因为这些游戏带有某一类型游戏的明显特征，如《跑跑卡丁车》《劲爆足球》等。但必须看到，这些游戏都采用典型的休闲网游设计：卡通化的风格、不严格追求拟真的操作以及出卖道具、服饰的收费方式。如果算上它们，真正带有休闲性质的网络游戏足足占据了2007年正在运营的网络游戏的1/3。这似乎很容易理解，为什么金山软件等老牌厂商即使其运营的游戏本质上还是MMORPG，但千方百计要向“Q版”“开心就好”这种关键词上靠。这些游戏的出现和比较满意的运营成绩也表明，2007年的网络游戏业的确成功地吸引了更多的所谓“Light User”，低年龄玩家和非玩家群体成为这些游戏的稳定用户。反过来，运营商们也规避了大型游戏运营所带来的风险。

在我们汇总休闲游戏资料时，常常会发现许多陌生的面孔。对一家运营商来说，他们也许只有一两款产品在媒体上保持知名度，但实际上，这对他们推出的每一款产品都有益处。凭借他们“拳头”产品积累的用户基础，那些不知名的产品也保持了较高人气。这种连带效应也促使许多游戏运营商不断推出新的休闲网络游戏，使得休闲游戏这个市场变得越来越大。

随着久游网几款休闲游戏的火爆，2007年，投入运营的音乐舞蹈类游戏有增无减。其中，既有赶上“韩流”的“拿来主义”，也有“高瞻远瞩”的本土原创。这些依靠出售服饰、道具盈利的游戏，到目前为止都保持了较好的运营状态。这是继“武侠”“Q版”之后，业界的又一个流行趋势。从中我们可以看到，整个业界在保持高速增长的同时变得越来越保守和急功近利，跟风现象依旧严重。

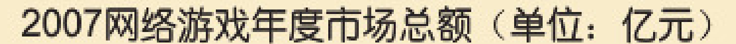
在制作这个表格时，我们感受到的另一个趋势，是一些非传统的网络游戏企业在2007年相继进入这个市场。联众在前几年低调吸纳了一些过气网络游戏并进行运营尝试后，在2007年推出了一系列休闲游戏，并在年底开始运营签自韩国的大型游戏R2。TOM在线、千橡互动（猫扑网）也属于这样的例子。

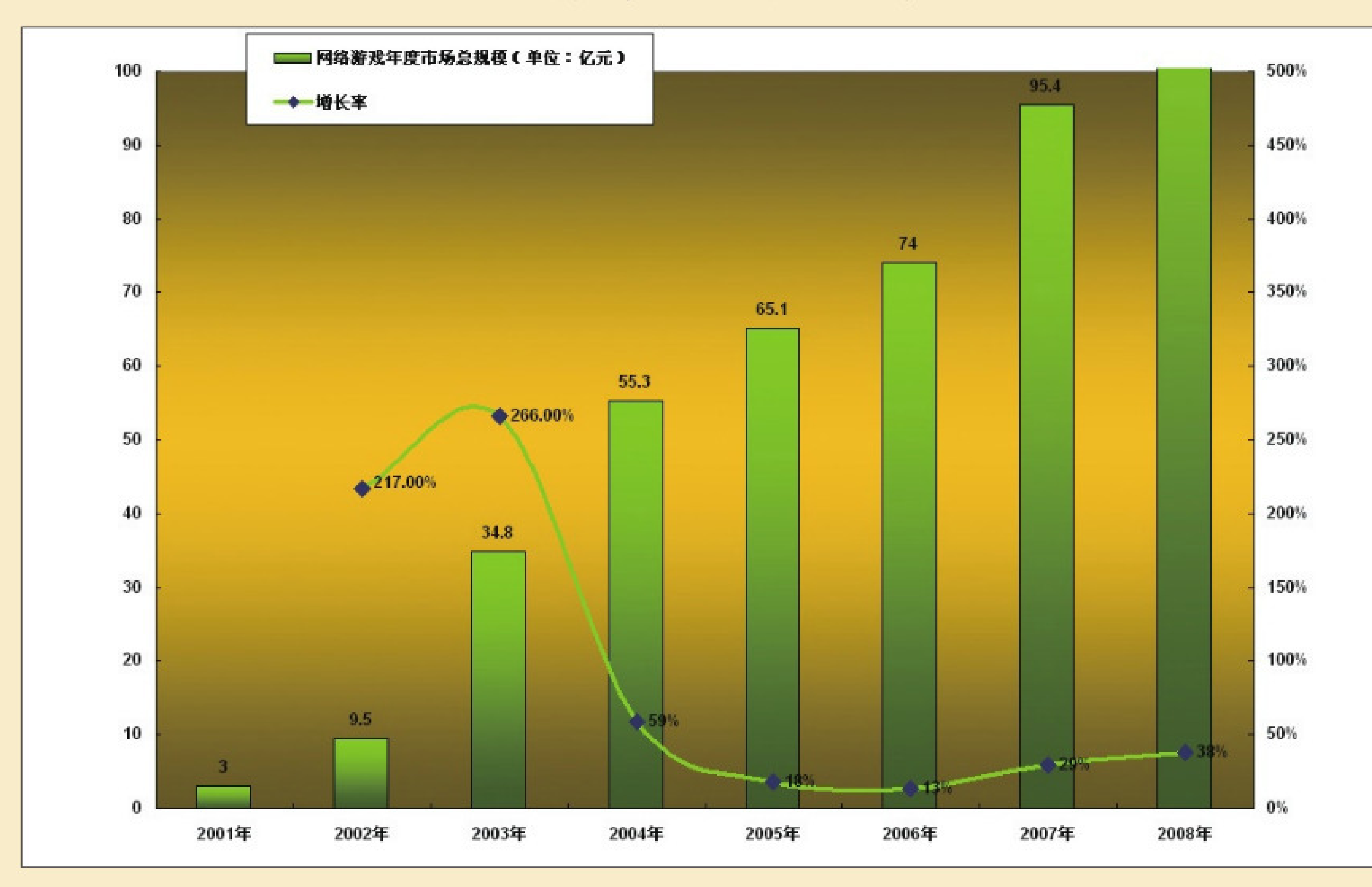
在制作这个表格时，我们还碰到了许多前几年的老面孔。这些网络游戏已经退出媒体和主流玩家的视线，不再是业界的热点。很多时候，人们想当然地以“半死不活”来形容它们。可是在我们进行核实数据时，我们发现其中大多数游戏依旧在维持运营。和“复活”的游戏一样，由于此时的运营费用降低，就算这些游戏已经门可罗雀，但只要在线人数高过运营成本的底限，依然可以带来一笔稳定的收入。

2007年国内暂时停止开发的网络游戏

游戏名称	游戏类型	开发公司
天启者	角色扮演	（北京）朗金软体
放逐之魂	角色扮演	（北京）紫虹尘暴
劲爆滑雪	体育	（北京）中娱在线
射雕三部曲Online	角色扮演	（台湾省）昱泉国际
最初幻想Online	角色扮演	（北京）新兴博通

[2007年网络游戏市场总规模分析]





在过去6年的网络游戏市场调查中，渠道商方面的信息收集是我们最重要的工作之一。因为出于商业宣传方面的考量，运营商提供的游戏收入数据都存在一定的夸大，而且每家运营商在全年不同阶段的运营收入也会有起伏，必须对每一家企业在12个月的收入进行汇总统计。在过去的历届游戏产业报告中，我们始终采取用渠道商数据和运营商数据这两条路去统计、校准国内网络游戏市场的总规模。但是在2007年，这种方式无法再发挥出应有的效力。在整个国内网络游戏市场上，采用传统收费模式的网络游戏仅剩21款，而渠道方面再也无法提供足够有效的数据。

因此，我们加强了对其他媒介渠道信息的收集力度，加强了全国信息员在各地信息的收集和汇总，对永久免费游戏的平均月收入进行了多方面的校准。收费网络游戏则通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值，进行了严格的计算。

之后我们对已经上市的盛大、网易、九城、巨人网络、金山、完美时空、中华网、网龙等游戏运营企业（或其游戏运营部门）的财报进行了汇总，所计算出的全年市场总额，与之前从运营商方面进行的汇总计算以及全国信息员进行的抽样调查进行了比对，证明我们之前计算的这几家企业市场总额所占全国网络游戏市场总额的比例是基本正确的。

经过计算，我们得出2007年全国收费及永久免费网络游戏的总平均在线人数为304.4万人（这一数字少于2006年的403.5万人），但是2007年全国活跃付费账户数量为785万人，高出2006年80万人。这表明永久免费成为网络游戏运营的主流后，玩家挂在网上提升级别和打装备所需花费大量时间有所减少，但是更多的玩家乐意通过付费来提升游戏中的乐趣。在我们的调查中显示，2007年每个活跃付费账户的平均收入为每月79元，这比我们在2006年统计的数字高出近一倍。

在2007年，巨人网络挟《征途》迅速成为中国网络游戏运营界的第一线企业。根据我们的推算，巨人网络全年收入为15.5亿元人民币，超过了九城，成为中国第三大网络游戏运营商。而盛大扩大产品线，在《泡泡堂》《冒险岛》《热血英豪》以及《疯狂赛车》等小型游戏上不断升级，以及第三季度《风云Online》开始盈利等原因，根据我们的推算，盛大以22.31亿元的年收入名列中国网络游戏界的榜首。盛大、巨人网络、网易及九城等4家企业的收入总和，就占有全国网络游戏市场总额的70%。

将收费网络游戏运营商的收入按照通常的折扣率计入渠道经销商的收入，并与永久免费网络游戏运营商的收入汇总，我们得出2007年中国网络游戏年度产业市场总额为人民币95.4亿元。

相较2006年的网络游戏市场总额74亿元，2007年的市场增长率达29%。这是中国网络游戏市场自2004年起增长率持续走低3年后的第一次提升。以2007年盛大、网易、九城这三大龙头企业来看，除网易与去年的收入水平基本持平外，盛大、九城的增长率也分别达到了53%和18%。这与我们计算的总增长率也是相吻合的，证明在2007年，网络游戏业的发展正在趋于平稳向上的阶段。在网络游戏领域的投资也更为理性化。2007年，有更多的游戏运营企业上市。我们预计在2008年，中国网络游戏行业市场总额的增长率将在38%左右，市场总规模将达131.6亿元人民币。

2007年公测游戏一览表

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间
黄易群侠传	角色扮演	（台湾省）中华网龙	（上海）悠游网	2007-02-01
魔界	角色扮演	（上海）金酷软件	（上海）鸿利数码	2007-02-12
天下贰	角色扮演	（广州）网易	（广州）网易	2007-03-01
彩虹岛	休闲	（韩国）Actoz	（上海）盛大网络	2007-03-18
九洲英雄Online	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）游龙在线	2007-03-27
侠义道 II	角色扮演	（成都）梦工厂	（北京）tom游戏世界	2007-03-28
决战——复兴篇	角色扮演	（韩国）Wizgate	（北京）乐显世纪	2007-04-05
大话战国	角色扮演	（广州）网游数码	（北京）千橡互动	2007-04-05
富甲西游	休闲	（广州）网易	（广州）网易	2007-04-10
灵游记	角色扮演	（韩国）NNG	（北京）联众	2007-04-18
奇迹世界	角色扮演	（韩国）Webzen	（上海）第九城市	2007-04-18
天龙八部	角色扮演	（北京）搜狐	（北京）搜狐	2007-05-09
天机Online	角色扮演	（杭州）渡口科技	（杭州）渡口科技	2007-05-15
布鲁布鲁卡卡	休闲	（北京）亿噢网络	（北京）道道通	2007-05-17
盛大动感DJ	音乐舞蹈	（韩国）Pentavision	（上海）盛大网络	2007-05-19
诛仙	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2007-05-28
机战	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2007.06.13
特种部队	射击	（韩国）Dragonfly	（上海）光通通信	2007.06.20
超级跑跑	休闲	（韩国）Rhaon	（上海）盛大网络	2007.06.27
飘流幻境	角色扮演	（台湾省）中华网龙	（北京）中广网	2007-06-29
童年Online	角色扮演	（杭州）海之童	（杭州）海之童	2007-06-29
QQ三国	角色扮演	（深圳）腾讯	（深圳）腾讯	2007-06-29
舞街区	音乐舞蹈	（苏州）蜗牛电子	（上海）游戏蜗牛	2007-07-04
机甲世纪	角色扮演	（苏州）蜗牛电子	（上海）游戏蜗牛	2007-07-11
踢踢球	体育	（上海）TOSE	（上海）天纵网络	2007-07-26
抗战Online（原抗日Online）	角色扮演	（深圳）宝德网络	（深圳）宝德网络	2007-08-04
突袭Online	射击	（韩国）GameHi	（上海）神州奥美	2007-08-08
江湖Online	角色扮演	（北京）八八信息	（北京）八八信息	2007-08-10
大话西游3	角色扮演	（广州）网易	（广州）网易	2007-08-15
雄霸天下	角色扮演	（成都）锦天科技	（成都）锦天科技	2007-08-22
无厘头快快	休闲	（上海）百海信息	（上海）百海信息	2007-08-28
劲舞世界	音乐舞蹈	（韩国）HanbitSoft	（上海）尚禾互动	2007-09-13
天上人间	角色扮演	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2007-09-14
春秋Q传	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）金山软件	2007-09-20
光之国度	角色扮演	（韩国）Aragon Networks	（上海）光通通信	2007-09-20
壮志凌云	射击	（韩国）Masang Soft	（上海）易当网络	2007-09-20
梦想世界	角色扮演	（广州）金山多益	（广州）金山多益	2007-09-27
新蜀山剑侠Online	角色扮演	（台湾省）中华网龙	（北京）中广网	2007-09-28
英雄 II（原英雄Online）	角色扮演	（韩国）Mgame	（天津）风云网络	2007-09-29
时空之泪	角色扮演	（武汉）盛科网络	（武汉）盛科网络	2007-10-12
炮炮火枪手	休闲	（韩国）Nexon	（上海）世纪天成	2007-10-17
如来神掌Online	角色扮演	（上海）游戏米果	（上海）游戏米果	2007-10-18
卓越之剑	角色扮演	（韩国）IMC Games	（上海）第九城市	2007-10-24
光明与黑暗Online	角色扮演	（北京）保利盈通	（北京）保利盈通	2007-10-28
欢乐君主（原君主）	角色扮演	（韩国）Joyon	（北京）欢乐时空	2007-10-29
大航海时代Online	策略	（日本）KOEI	（北京）中荣巡游	2007-10-30
光线飞车	竞速	（韩国）J2M	（上海）久游网	2007-11-08
战火——红色警戒	角色扮演	（北京）游诚时代	（北京）游诚时代	2007-11-16
天翼之链	角色扮演	（韩国）SoftMax	（上海）世纪天成	2007-11-18
天黑请闭眼Online	休闲	（北京）联众	（北京）联众	2007-11-24
纸客帝国	射击	（上海）麦格特尔	（上海）趣味第一	2007-12-13
风火之旅	角色扮演	（北京）林果日盛	（上海）久游网	2007-12-19
三国传奇	角色扮演	（杭州）天畅网络	（杭州）天畅网络	尚未
乱武天下	休闲	（北京）中娱在线	（上海）盛大网络	尚未
三国策 IV	策略	（北京）皓宇互动	（北京）皓宇互动	未定
唯舞独尊	音乐舞蹈	（台湾省）鈊象电子	（北京）宏象网络	未定
天骄 II	角色扮演	（北京）目标软件	（北京）目标在线	未定
吞食天地Online	角色扮演	（台湾）中华网龙	（北京）游龙在线	未定
命运 II	射击	（韩国）JoyImpact	（成都）欢乐数码	未定
彩虹冒险	角色扮演	（韩国）HanbitSoft	（成都）欢乐数码	未定
天羽传奇	角色扮演	（杭州）渡口科技	（杭州）渡口科技	未定
奇迹	角色扮演	（韩国）Webzen	（上海）第九城市	未定
宝宝总动员	休闲	（韩国）SONOKONG	（上海）光通通信	未定
猛将Online	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	未定

企业及从业群体分析

[概况]

根据我们的调查统计结果显示，截止到2007年底，中国单机游戏代理商9家，中国网络游戏开发企业75家，网络游戏运营商86家（只包含目前仍有游戏在正常运营的企业）。相比2006年的194家网络游戏运营商，这个数字无疑也是2007年网络游戏业发展趋于稳定的标志。

中国的游戏产业发展到如今，其态势与刚刚兴起时已经发生了翻天覆地的变化。除了带来的滚滚财富之外，网络游戏对社会经济、文化消费方面的潜在影响正在凸现出来，使得游戏行业成为目前中国社会同时充满了吸引力和争议的一个领域。根据2007年对游戏行业各方面的采访观察，当前中国游戏行业及企业规模已呈现出以下几个特点：

1.网络游戏已经取代单机游戏成为绝对的主流。这一点在每年中国游戏产业的盛会——ChinaJoy上可以得到明显的体现，参展国产厂商几乎全部从事网络游戏的研发和代理运营。

2.游戏研发企业规模向大型化、资本化发展。过去那种几个爱好者集资，出于自身热情和兴趣，在居民小区艰苦创业的小型团队近乎绝迹。新游戏项目的开发动辄涉及少则数百万、多则上千万的资金，进入行业的门槛越来越高。即使有少数早期存活下来的小工作室，基本也处于比较尴尬的生存状态。

3.行业的人才需求态势没有发生明显的变化。中国游戏行业依旧存在着可见的人才缺口，即使已经有足够多的人渴望进入游戏行业，但是合格的人才依旧紧缺，更不用说处于需求核心的策划职业。人才紧缺背景下，带来的是行业中人才的迅速流动。

4.游戏企业遵循的产品开发思路也发生了明显的变化，从过去比较狂热固执的要做“精品”“大作”的情绪中走出来，转而向“娱乐化”“消费品”的方向转变。这个转变对整体行业的发展各有利弊，但在从业人员需求方面，直接体现的效果是人员素质的两极分化。

5.在“消费品”研发思想的指导下，网络游戏的内容、类型和范畴不断扩展。以《跑跑卡丁车》《街头篮球》《劲舞团》为代表的时尚类免费网游的兴起就是个典型的例子。

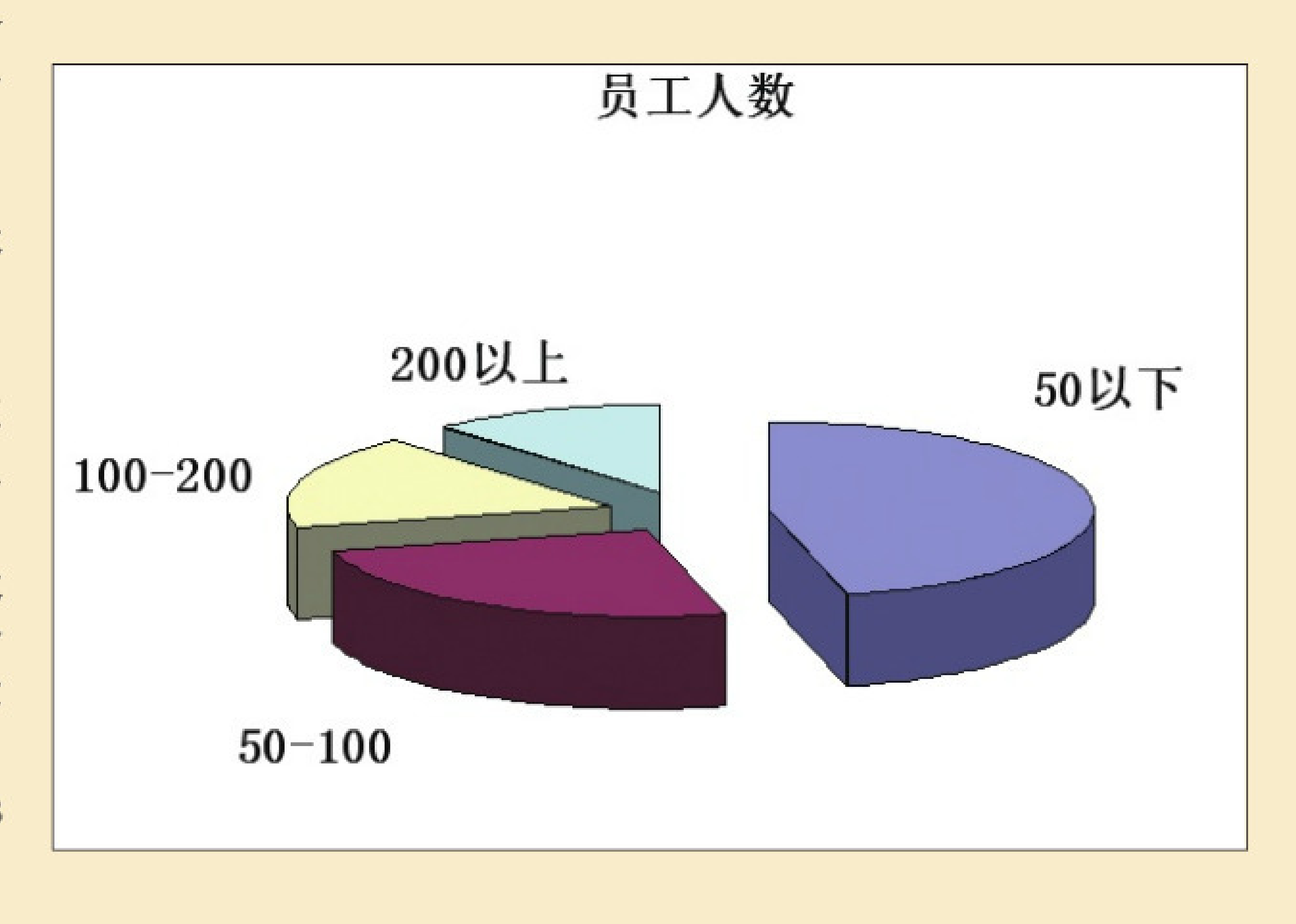
综合以上特点，2006～2007年，从而导致企业数量和类型也出现不小的变化。

[游戏研发企业人才资源特点]

根据我们对国内游戏企业的长期跟踪报道和近期综合调查来看，国内游戏研发企业的人才资源情况特点大致如下：

一、就业总人数及企业平均人数分析

根据我们历年和近期对游戏开发商、代理运营商及渠道商进行的调查采访，到目前为止中国大陆游戏行业的直接从业人数为85 000人左右，数字增长得非常迅速。这里所谓的直接从业人数，包括游戏开发企业的全体成员，游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员。仅仅就游戏研发（指游戏策划、美工、程序和高级主管人员，不包括运营和市场人员，以下同）的情况看，国内游戏企业的就业总人数在15 000至18 000人。这也是中国游戏行业研发的骨干力量所在。



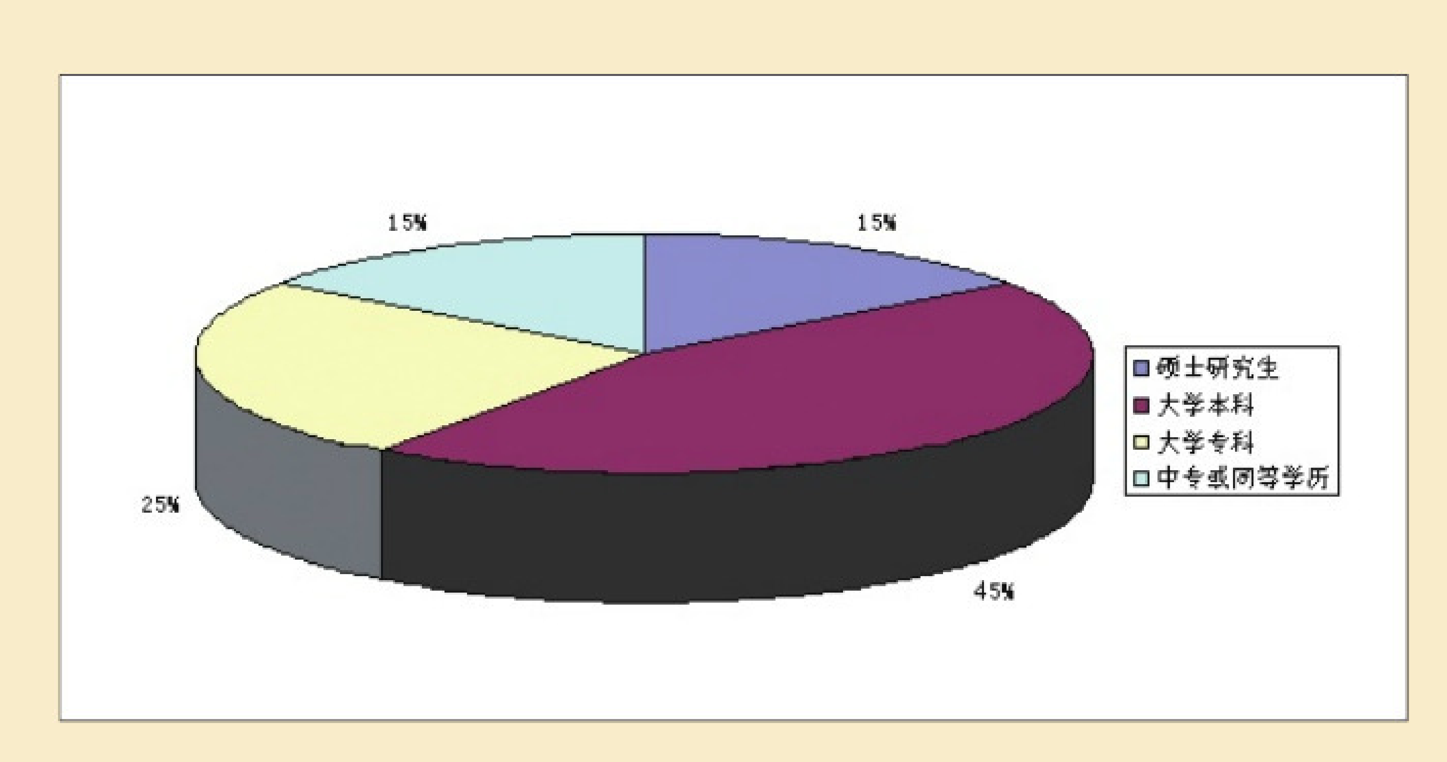
其中大型企业如盛大、网易、完美时空、目标、金山等拥有多个游戏研发团队或者研发中心，总人数最多的可达到200人以上。但若以单个网络游戏项目的研发人员看，通常在40人左右。这类大企业一般还有若干储备人员进行产品线上下一代游戏的开发，通常人数会超过一贯的40人水平。因此，此类大型企业是游戏

行业人才的聚集地和培养基地。这类企业的数量约占整个研发企业总数的10%。而一般的中型企业则根据产品特点人数差异很大。致力进行MMORPG游戏开发的企业对游戏各方面的品质都有要求，需要较完备的开发团队，人数相对较多，至少都会保持在15人以上的水平。致力于休闲类型或者手机游戏开发的企业，由于游戏的特点，往往对策划、美工、程序各方面的人才注重其中某方面，因而团队的规模相对要小一些，在10人左右。但这些企业由于产品研发周期短、见效快，通常有能力同时进行几款产品的开发。因此，总人数规模往往还要多于进行MMORPG开发的企业。这类企业是调查中的主流，比例在60%左右。因此，在综合了所有情况后，得到的结论是国内游戏研发企业的平均人数（以单个游戏项目论）在50人的规模。随着行业的发展，企业规模的平均数字处于增长的态势中。

[本土原创人员教育程度分析]

游戏的研发涉及到天文地理、历史经济、社会人文、影视创作、程序设计、美术音乐、商业管理等多方面的知识，因此对于开发人员的文化水平有非常高的要求。根据长期的采访调查，各类企业无论大小，人员招聘的要求都是大学本科以上，对于某些具有开发经验和特别优秀的人员可以适当放宽学历要求，但也在大学专科水平以上。目前各研发企业的人员有90%教育程度在大专以上水平，50%人员有大学本科以上文化。但硕士研究生以上学历的则只有15%，并集中于主管级或者项目运营管理岗位，在策划、美工、程序的一线开发队伍中超过硕士以上学历的比例更低。这固然与我国缺乏游戏行业相关的教育资源有关，但游戏开发行业短时期内缺乏也无法吸纳高级人才，这也是不争的事实。

游戏研发在国内的历史比较短，更没有具体的相关高等教育环境，因此早期较早投入游戏研发，具有长期开发经验的人员相当稀缺。即使在大型企业如金山、目标、网易中，拥有5年以上研发经验的人员也不超过40%，拥有3年以上开发经验的不超过60%，多数成员都是在网络游戏热潮兴起后投入行业的后来者。而这些具有较丰富开发经验的人员，由于其经验和资源的影响，多数都处于中层以上的管理队伍，仍在一线从事开发的人员非常少。



因此，游戏研发企业中就形成了一个有趣的现象——总体人员的受教育程度都比较高；新加入行业、处于开发队伍基层的人员平均教育水平上升；有开发经验的人员相对受教育程度较低，但都集中于管理层。这在一定程度上约束了行业的创新和突破。不过，相信随着国内外行业交流的日益通畅，以及行业的持续发展，这种现象将得到改善。

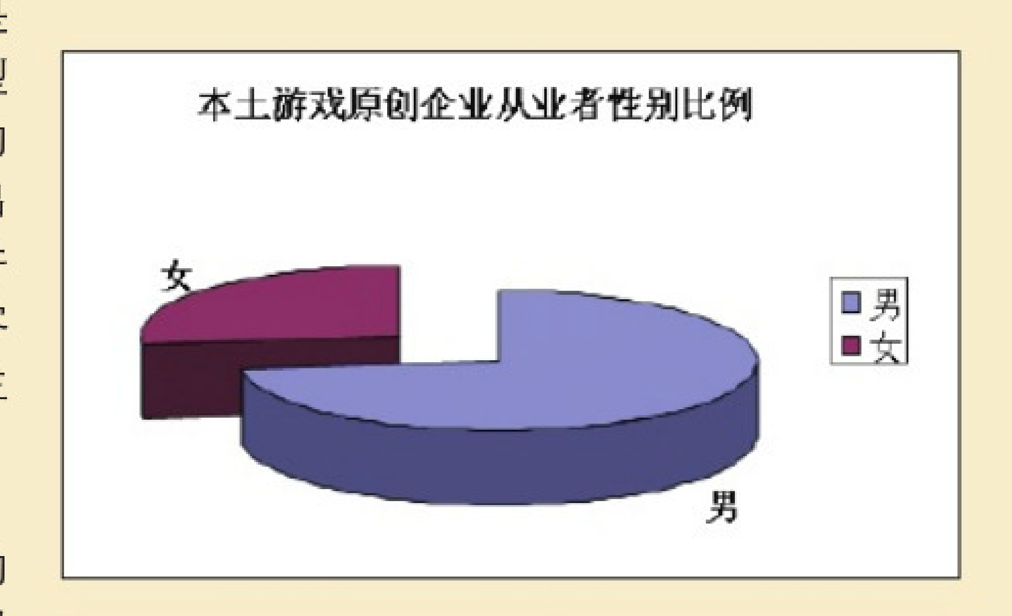
在直接从业者中，约有34 000人学历在大学本科以上，为总人数的40%左右；从业者年龄跨度主要在24岁到30岁之间。由此可见从业者人群的年轻化和高学历化是不可改变的趋势，这是这个行业所具有的高技术属性决定的。但在开发团队核心和决策层中，年轻化的趋势并不明显，甚至年龄在30岁上下的人数还有缓慢上升的趋势。这说明行业的高级人才主要还是依靠历史积累沉淀，从其他相关艺术行业转行过来，并且能够获得成功的人才还是少数。

[从业人员年龄分析]

游戏行业在中国有比较长的历史，但真正进入自主研发的历史并不长，资格最老的旗帜性企业如金山、目标等也就刚刚超过12年。网络游戏在2001年兴起之后很长一段时间，国内的游戏企业都处于热衷于引进作品代理运营的模式，直到领头羊上海盛大与韩国方面发生产权纠纷后，国内企业才意识到自主开发的重要性，大规模的游戏研发才形成热潮。在此历史环境下，游戏行业的从业者年龄层次偏低。基层开发人员年龄超过90%都在25岁以下；中层主管人员的年龄相对偏大一些，平均年龄在28岁水平；总裁级人物的平均年龄则在30岁。这种年龄分布与国内游戏行业的发展史大致吻合，行业平均年龄为26岁。随着行业的加快发展，还有大批年轻人进入行业寻找机遇，整个行业的平均年龄还将进一步下降。预计到平均23岁的水平会进入一个稳定阶段，但行业的年龄结构还会持续年轻化。

[从业人员性别分析]

在经过我们调研的52家企业中，有30%的企业，女性员工所占比例低于20%，46%的企业中女性员工所占比例超过20%而低于40%，女性从业者的平均人口比例相对往年有非常明显的增长。经详细了解，这是由于游戏企业大量招收客服人员，以及休闲、时尚类型游戏的风靡带来的影响。因此，女性从业者人口比例的增长在未来一段时间内还将继续保持下去。但需要指出的是，女性进入游戏研发核心或者高层地位的机会，并没有明显的增多。主要的人数增长还是体现在行政、客服和公关等相关职位上，技术含量较高的岗位增长则主要集中在美工职业上。

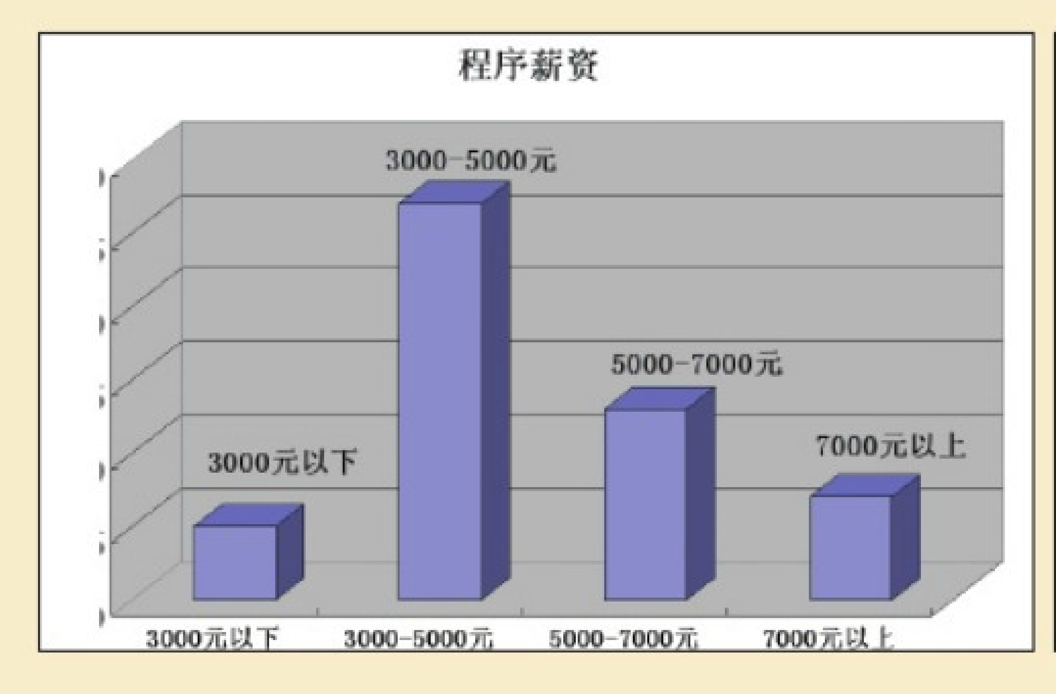


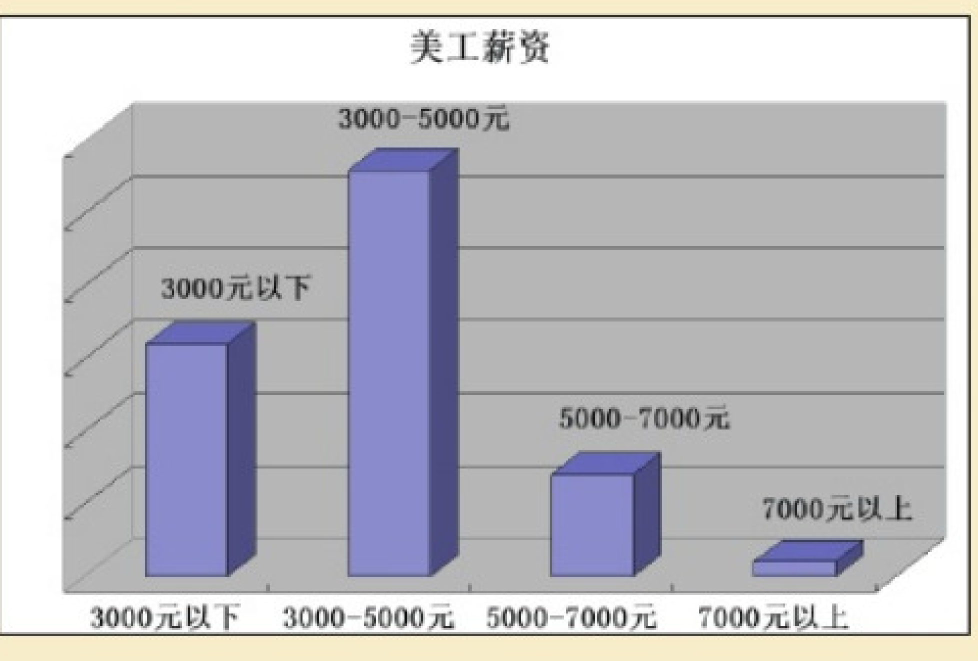
游戏研发是一项投入大、周期长、难度高的事业，其严酷的开发环境和工作压力要求从业者具有较强健的体魄、坚定的意志和持久的耐心。因此从业人员中以男性为主要力量，女性的比例在一个团队中通常不超过20%。具体到行业分工，基层人员中以从事美工的女性最多。这与女性在外形、结构、色彩上的天生敏锐度，以及注重细节的性别特点有关。在策划职业中，女性也有一定的数量，大约能到15%的水平。这是因为早期游戏开发以剧情类的MMORPG为主，其中的男女恋情又是重要主线，因而女性在剧情策划设计中成为少数但不可或缺的力量。而且随着近些年来休闲卡通类游戏的逐步兴起，女性进入美工、策划行业的人员数量还有所增加。但在程序设计工作中，女性还是绝对的“稀有动物”，不超过5%；很多企业的程序设计人员中就不存在女性的身影。这种特点在很长一段时间内都无望得到改变。

在中高级管理人员中，男性的比例相对基层更高，这是由于长期以来行业的从业者鲜有女性的缘故。但近些年女性的比例提升得很快，原因是近些年卡通休闲型游戏大兴其道，使得女性有了更多的发展空间。但总体来说，行业中女性员工本来就稀少，在向上提升的过程中面临的障碍相对男性更多。因此目前行业男女比例9：1的状态未来可能会有扭转，但到达4：1的水平就可以说是一个极限了；倒是在美工、策划等具体职业中，女性面临着更多的机会。

[从业人员收入分析]

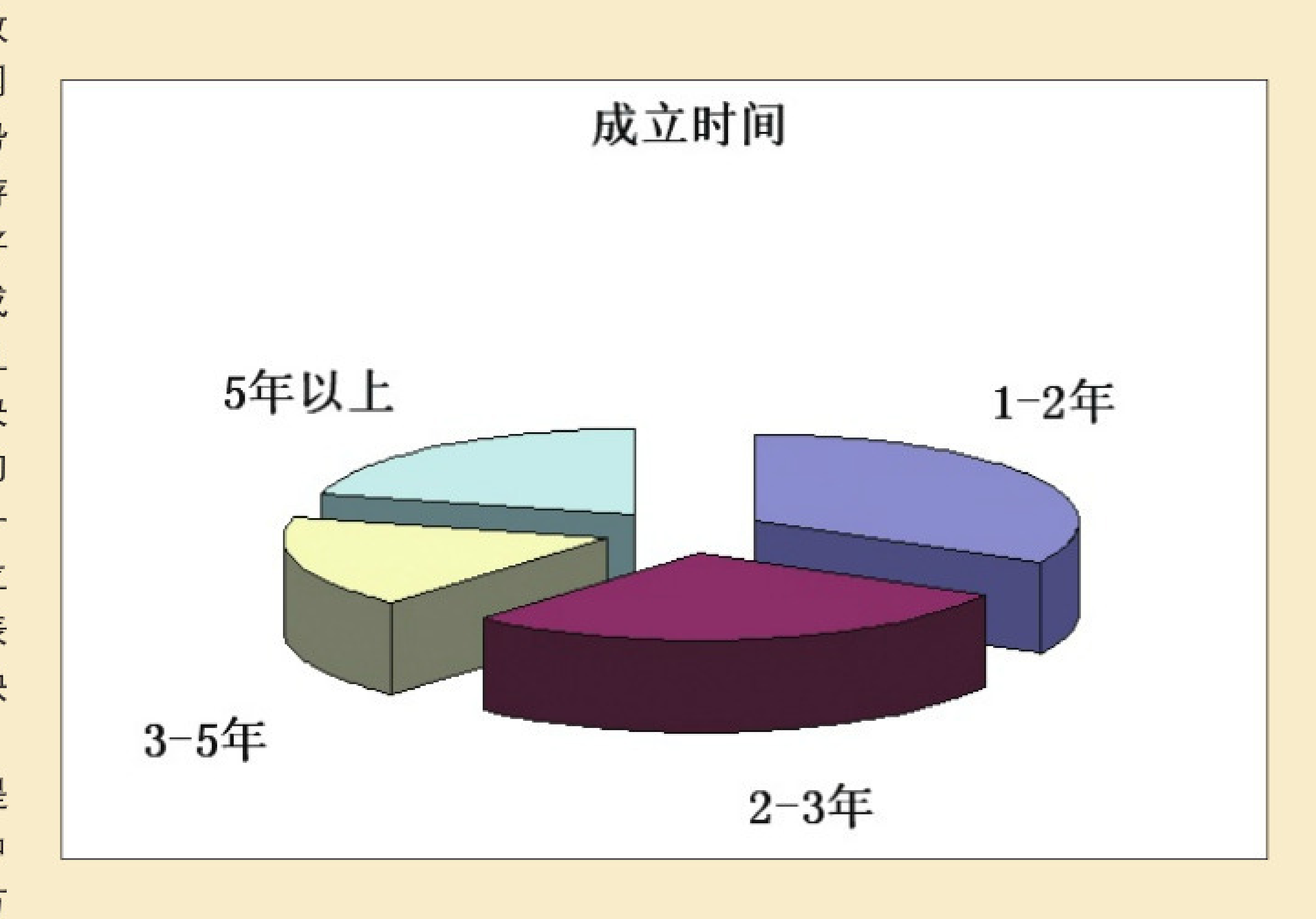
在从业人员中，中层以上企业管理人员、技术管理人员收入最高，平均收入在6000元以上；而直接从事游戏开发和技术支持的技术人员，平均收入在4000～6000元之间；其他非技术人员及客服人员收入相对最低，平均收入在2500元～4500元之间。可以看到企业人力成本在缓慢上升。但需要指出的是，由于地域经济水平的差异，上海、北京、广州等地区从业者的平均薪资大大拉动了整体水平。如果就当地的收入和消费支出比例来计算，三大城市从业者的实际薪酬甚至要低于成都、厦门、福州、杭州等地的同行（在本次调研的企业中，美工与程序员的月薪较为接近，平均为3000～5000元。由于中国不同区域的生活消费水平不同，北京、上海等地的收入略高于其他城市。总体来看，美工与程序员等高级人才相对收入较高，且美术人员起步工资就高，而高级程序人员的薪金高于高级美术人员）。





[企业成立年限调查]

在本次调研的企业中，多数企业成立时间为2～3年内，与网络游戏在大陆市场兴盛发展的趋势相吻合。这些企业进入原创网络游戏开发领域也受到了整体环境向好的方向变化的影响，部分企业在成立之初得到了风险投资的青睐，且网络游戏自身研发的特殊性，也决定了一款游戏从投入到最终推出的研发周期为2～3年。所以，这一数据客观地反映了这一现状。成立时间1～2年内的企业饼图，代表了新入此行业的企业规模，也反映了后续推动原创游戏研发的力量。本土游戏企业的准入门槛进一步提高，多数成立时间在2～3年的中小型企业的注册资本达到1000万元以上。众多企业的初始注册资本反映了网络游戏研发企业的特点，在1～2年内都将无法产生收益，且3D技术、网络游戏设计架构的庞大，决定了网络游戏企业的初始注册成本进一步提高。



以2004年为分界线，此前的网络游戏本土开发团队以“游戏开发小组”和“游戏开发公司”同时大量涌现为标志，显示了蓬勃的发展潜力。2004年以后，随着投资环境的改变，个人游戏开发者的生存变得越来越困难。而随着网络游戏公司的优胜劣汰，存活下来的游戏公司已经越来越向集团化的“大而全”发展。由于行业的竞争以及游戏研发难度的提高，游戏产业的准入门槛进一步提高。注册资本在1000万元左右及1000万元以上的中等规模企业数量，占到本次调研企业的主体，个人团队及注册资金少、规模小的企业已不多见。因此，目前能够存活下来的本土游戏开发力量，绝大多数都不再是充满创业激情的“游戏开发小组”模式，而变成了网络游戏产业链上一个中规中矩的流程环节。

行业教育分析

[务实与渐进：2007年中国大陆游戏制作教育培训业务的转变]

2007年的游戏制作教育培训行业进入了相对平稳的一个阶段。也许是两年以来的迅速发展沉淀下来的种种暗疾逐渐爆发，行业进行自我规范和整理；也许是游戏制作行业进入了一个新的发展阶段，使得行业特点和人才需求出现了变化，需要进行一定的转型。总体来说，2007年的中国大陆游戏制作教育培训业务没有前两年声势浩大的场面，但从不断加入游戏制作教育培训领域的新资本来看，这个行业仍旧处于上升期，具有强大的潜力。

网络游戏行业近年已经走入一个相对成熟的发展阶段，强大的资本力量和娴熟的盈利模式使得游戏从业者的生存环境相对宽松了不少，对人才的需求和培养也有了相对明确的方向。而且近年来各地对于“文化创意产业”的重视，使得游戏制作与动漫卡通、电影动画等传统应用领域越来越多的相互渗透结合，无形中拓宽了人才的出路和综合素质。

目前在国内进行比较大规模招生培训专业游戏制作的教育培训机构超过30家，其中除了游戏学

院、北大方正软件技术学院、成都数字娱乐软件学院、上海大学CIA游戏影视动画教育中心、北大青鸟等较早进入这个领域的培训机构外，如华龙数字艺术教育基地、水晶石数字教育学院、北京金海韩国游戏学院等机构都是引人注目的新来者。虽然这些新来者目前的规模都不大，难以与较早进入游戏教育培训领域的老企业相提并论，但如果看到其后的背景（华龙数字艺术教育基地的投资方是中影集团，具有一定政府背景；北京金海韩国游戏学院的合作方是韩国游戏产业开发院，与韩国游戏业界有很多联系），就可以明白这些企业的潜力不可小视。而且目前国内游戏教育培训机构，在课程设置、师资建设、硬件设施、就业指导方面已经有一定的经验积累。结合产业风向的变化，人才缺口的问题已经得到了有效缓解。尽管很多历史遗留下来的问题依旧存在，如课程课时设置不合理、师资素质良莠不齐、毕业生就业没有达到宣传水准等。但必须承认的是在这些机构的努力下，中国游戏制作行业开始有了最需要也是最关键的基础人群，很多先进的理念已经逐渐成为游戏制作者的必备常识。

除了专业游戏培训机构之外，目前许多国内正规高校都增设了游戏制作相关的专业，包括舞蹈学院、美术学院、电影学院、戏剧学院等艺术院校。相对于过去将专业培训课程融合于常规课程设置中的做法，目前不少学校已经将游戏剧本设计、游戏场景美术等课程单独提出。这主要是受到游戏行业在社会上逐步扩大影响力而出现的变化。相对民营培训机构的毕业生，这些高等院校的毕业生虽然缺乏进入行业后迅速融入的能力，但由于其相关专业知识丰富、基础扎实，无论是对企业还是对个人，拓展的空间都比较大。

2007年的游戏教育培训机构所存在的问题很明显，就是生源素质和教学质量问题。某大型民营培训机构的毕业生，已经被游戏业内人士冠以“需要提高警惕，认真考核”的特殊标签；而另一民营连锁培训机构的游戏培训讲堂上，竟然出现了学生持刀斗殴的事件，这也让业界怀疑其招生的标准是什么。虽然记者接触的几家培训机构都表示已经大幅度提高了招生门槛，对于新生的文化素质、道德品质都进行了比较严格的考核，对脱产班学生的校风校纪也进行了大力整治。不过效果似乎并不明显，毕竟民营游戏教育培训机构属于职业培训，面对仅仅是来学习工作技能的学生来说，很难要求太多，否则也会影响学校的盈利。而课程上存在的问题，除了专业课程不够细致，培训课程过于理论化，缺乏专业实践等老问题之外，缺乏创造性成了目前培训者和游戏企业老总共同头疼的问题。在经过几年与游戏企业的合作之后，许多通过游戏教育培训机构走出的毕业生，已经能够基本担当制作团队的基础工作。但高级人才的培训目前一直没有突破口。除了思路狭窄之外，相关人才的进阶培训需要太多综合知识素质以及时间沉淀，这使得许多培训机构尽管都设置了专家进修班，聘请国外知名制作人前来授课，但实际效果并不明显。

根据记者的不完全调查，2007年身处游戏教育制作培训专业的学生已经超过了65 000人，其中大型民办专业培训机构中的在校生超过了35 000人；普通高校中也有15 000人左右的学生，接受了相对系统的游戏制作培训；各地中小型培训机构中，尚有10 000～15 000人左右接受相关培训。毕业生就业不力的问题也没有从前明显。除了毕业生的整体素质有所提高、行业红火对人才需求加大的因素之外，电影动画、广告设计、动漫卡通等传统领域向游戏行业的渗透也带来了不少工作岗位，这使得毕业生的就业压力减轻了不少。

2007年的上海ChinaJoy展会上，史玉柱和丁磊都感慨“高水平的游戏人才太少”，而盛大收购四川锦天科技以及“奔驰接客”的行为，都表明了目前的行业不缺乏资本，而是缺乏优秀的创作人才。虽然2007年的游戏制作教育培训相对以往已经有了大力的扭转和提高，但仍跟不上行业的需求。其问题在于：首先，培训课程过于密集，求全不求深。以游戏学院为例，任何学员进入到游戏学院中，不论其基础如何，都将学习到相同的课程。学员经过646个课时，将全面学习到系统架构与策划、运营、程序、3D美术、手机游戏开发、引擎、脚本等9门课程；对脱产班来说，需要经过约150天的实际授课及10天左右的补充授课，整个课程体系的培训过程就能完成，加上无法估计的企业实习期，一个“游戏制作者”在6～8个月的时间内就诞生了。这样的设计固然有增强人才全面能力的考虑，但如此多的课程被安排在这样的一个时间段内，其效果如何难以估计。

其次，专业实践的效果难以估量。虽然号称与诸多企业达成合作，但各个培训机构的学生在毕业之前的“产业实践”多数属于“走过场、拉人情”，即使参予制作，也往往是一些技术含量非常低的工作，缺乏实际价值。而培训机构课程教材内容的更新和新技术的应用上，距离实际需求更有不小的差距。

第三，师资，这个困扰行业多年的老问题还是没有得到有效解决，而且随着产业的进步，实际缺口反而拉大了。虽然各个培训机构都声称与国外知名机构和游戏人达成合作，但实际授课中除了能拿来一些教材之外，获得的支持却非常少，所谓的名师也往往是两个月才能露面一次。必须承认的是这些外籍教师都比较敬业，在有限的时间里都尽力解答学生的问题，但暧昧不明的合同使他们没有更多地投入到教学当中。

第四，高端人才的培养。事实上这不仅仅是人才的问题，而是中国游戏产业创新机制上的问题。2007年成功在海外上市的几家中国游戏企业当中，只有完美时空和金山自主研发能力经过了多年的积累。而目前中国流行的网络游戏仍旧以仿制为主，在游戏内容和模式上基本照搬国外设计，仅仅针对国内用户的特点在推广和营销上花费心思。在这样的产业环境气氛下，如何要求作为产业基层的民营培训机构制造出所谓的高端人才。所以，高端人才的培养尽管人人都说是个着急的问题，但可以预见的是，未来5年内它不会得到有效缓解。

游戏职业竞技状况分析

2007年的中国电子竞技可以说走入了一个相对低谷的时段。相对2005、2006年中国电子竞技选手在世界大赛上接连获得好成绩的历史，2007年在西雅图举办的WCG世界总决赛中两名中国选手进入最终的决赛，但都未能夺冠。特别是2005、2006年连续获得魔兽项目世界冠军的Sky（李晓峰）最终惜败于挪威选手，与“三连冠”的历史传奇擦肩而过，使得2007年末的中国电子竞技充满了遗憾。

相对于以往“网络游戏与电子竞技类游戏争夺玩家”市场竞争考验，2007年中国电子竞技领域面临的真正问题在于竞技内容和平台的更替。尽管CS、魔兽、星际这“老三样”依旧能唤起诸多参与者的热情，但不可否认的是，作为一个已经诞生10年的作品，《星际争霸》已经逐渐失去了在观众中的人气。魔兽尽管没有像星际那样直接面对后续作品的竞争，但网络游戏《魔兽世界》的成功也在冲击着它原有的地位。WSVG赛事中“《魔兽世界》竞技场对抗”项目的引入就是一个明证，更不用提诸如3C、DOTA等“变种”魔兽的竞技模式。至于不老的CS项目，无论画面还是对抗模式，已经有足够多的新作品可以替代它了。不过基于中国的种种特殊国情，CS目前的地位还能维持一段时间。此外，Xbox 360、PS系列等电子游戏平台在竞技项目中的比重逐渐加大，这也让一向偏好PC平台游戏的国人倍感失落。这些事实反映在一系列电子竞技大赛上，就是2007年出现了越来越多的赛事，但也越来越乱。如WSVG武汉站混乱的现场表明，承办方根本没有能力主办这样一场专业电竞赛事。WCG、IEST、IEF等大型比赛虽然在网络上被炒得沸沸扬扬，但真正能到现场支持比赛的爱好者不增反减。看来电子竞技要被社会主流舆论全面接受和承认，还需要漫长的等待。即使电子竞技项目已经作为正式体育比赛项目出现在亚洲室内运动会的赛场上，中国选手为中国赢得了金牌，却也很少有人知道。

2007年中国电子竞技的赛事又出现了不少变动。除了WCG、ESWC等有历史的大型赛事之外，新出现了不少冠名的邀请赛，说明电子竞技的商业价值得到了进一步认可和提升。而联想和华硕继2006年介入电子竞技赛事之后，2007年再次成功组织了全球性的大规模赛事，比赛的赞助商、转播方问题也都得到了一定程度的解决，在赛事商业模式开发上有了很多突破。不得不提及的是CGS（Championship Gaming Series）冠军联赛的出现。这个来自美国的比赛有着类似于NBA的赛制和商业开发模式，其背后的强大资本也是国内无人能比的。它的目标就是将全球最好的选手网罗到旗下，打造类似NBA那样的巨大体育产业联盟。由于项目设置的缘故（主要以电子游戏为主，PC游戏仅有FIFA和CS），目前对国内电子竞技产业尚不能形成明显影响。但未来一旦其项目设置出现调整并与欧美游戏企业结成联盟，其强大的商业潜力会完全爆发出来。对于中国电子竞技产业来说，这是一个机会，也是个考验。

2007年中国电子竞技主流大型赛事基本没有发生太大的变化，唯一需要关注的是ESWC的逐渐衰落和IEST的迅速崛起。也许不久IEST将成为中国电子竞技赛事的第一品牌。

“三星电子杯”WCG（World Cyber GAME）世界电子竞技大赛 中国第一品牌电子竞技赛事，比赛模式为赛会制。由韩国三星电子冠名赞助，中国区主办方为中视传媒股份有限公司和奥博尼文化有限公司。每年5月开始中国区预选赛，8月进行中国区总决赛，10月进行世界总决赛。中国区常设竞赛项目为《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸》《反恐精英》《FIFA足球世界杯》，分北京、上海、广州、沈阳、哈尔滨、贵州、南京、杭州、长沙、武汉、重庆、成都、深圳、广州、济南15个分赛区。部分项目只进行线上预选赛。中国区总奖金为130 000美元，奖品人民币50 000元。

联想IEST（Lenovo International Electronic Sports Tournament）国际电子竞技锦标赛 比赛模式为赛会制。由联想集团主办，北京豪思创意会展服务有限公司承办；联想集团冠名赞助。每年6月开始、12月结束。常设项目《反恐精英》《魔兽争霸Ⅲ》《实况足球》，共设置沈阳、西安、长沙、济南、北京、广州、成都、上海、太原、哈尔滨、昆明、南京12个分赛区，以及线上复活赛。总奖金人民币120万元。

职业选手联赛（PGL），比赛为联赛制。是华竞互动自主品牌的、以宽频转播为核心的职业电子竞技赛事，由职业联赛、高校联赛、大师杯和挑战赛四大赛事体系组成。PGL由北京数字娱乐产业示范基地主办、中华全国体育总会支持，是经中国政府部门正式批准的国际性电子竞技职业联赛。

ESWC（E-Sport World Cup）电子竞技世界杯 由法国竞技营销公司Ligarena于2002年在法国创立，比赛模式为赛会制。中国区主办方中华全国体育总会。每年4月开始中国区预选赛，5月底进行中国区总决赛，6月末于法国（2008年将改为美国）进行世界总决赛。中国区常设竞赛项目为《实况足球》《魔兽争霸Ⅲ》《反恐精英》（分男子组和女子组），分为武汉、深圳、上海、长沙、青岛、哈尔滨、天津、南昌、杭州、郑州、成都、南京12个分赛区。中国区总奖金为人民币50万元。

WEG（World E-sports Games）世界电子竞技联赛 比赛模式为联赛制。主办方韩国专业游戏电视媒体Ongamenet，中国区承办方北京电子竞技产业联盟。冠名赞助商CJ Media，主赞助商技嘉科技。每年4月开始，12月结束。中国区常设项目为《反恐精英》《魔兽争霸Ⅲ》。总奖金15.2万美元。

CEG（China Esport Games）英特尔杯全国电子竞技运动会 中国最早自办的大型电子竞技赛事。比赛模式为分战赛制，全年共4站。主办方中华全国体育总会，承办方北京华奥星空科技发展有限公司。由英特尔（中

国）公司冠名赞助。每年5月开幕，11月结束。常设项目《反恐精英》《极品飞车》《魔兽争霸Ⅲ》《FIFA足球世界杯》《星际争霸》，共设置北京、上海、天津、辽宁、四川、陕西、广东、湖南、江苏、山东10个赛区。总奖金人民币120万元。

IEF（International E-sports Festival）国际数字娱乐嘉年华 由中韩双方政府管理部门联手设置的IEF组委会主办，包括电子竞技、动漫展示等多项内容。电子竞技比赛模式为赛会制。主承办方中青文广传媒投资发展（北京）有限公司、韩国K&C贸易中心。每年4月开幕、6月结束。常设项目《魔兽争霸》《反恐精英》《星际争霸》。

还有众多的大师赛、精英赛、邀请赛、挑战赛等，在此不再罗列。

从目前的市场态势可以看到，这7项大型赛事基本已经涵盖了一年的赛季，其中有赛会制有联赛制。从资金投入和传播影响范围来说，短时期内不会再有其他赛事挤进这个行列。也就是说，中国电子竞技的地盘目前就这么大，除非有更多的爱好者关注，或者有赛事举办不力而衰落，否则已经没有机会再给其他的企业主办同类大型赛事了。CGS这样类似NBA的竞技产业进军中国的话，需要另寻别的方法。

在这7项大型赛事中，“三星电子杯”WCG大赛依旧是中国电子竞技领域的第一品牌，其参赛报名人数达到了17 600人，国内所有知名选手和战队都报名参加了相关项目的比赛。虽然中国选手李晓峰在美国西雅图未能成功卫冕《魔兽争霸Ⅲ》项目世界冠军，成就“三连冠”的传奇，但是仍旧获得了亚军。而且在《星际争霸》项目上中国选手沙俊春战胜了韩国著名选手，首次代表中国杀入决赛。于2006年末创立的IEST大赛则取代ESWC，成为2007年中国电竞爱好者关注度仅次于WCG的第二大赛事。而且IEST在赛制、赛程、对抗转播等方面都做出了比较好的安排，正在逐渐成为影响最大的本土电竞赛事。而此前表现平稳的WEG电竞联赛，虽然仍旧是中国电子竞技领域的第一联赛，但在其过程中出现的和IEF争夺选手参赛的现象表明，随着其他赛事影响的逐渐增强，联赛制的比赛遇到的困难正在逐渐加大。

中国的电子竞技爱好者群体估算

中国电子竞技行业发展到现在也已经超过了7年。7年中电子竞技选手的群体扩大了不少，但淘汰率也非常高，而且年龄更替变化非常大。参加办赛的更多的是业余兼职型电竞爱好者，因此，完全准确地计算出参予电子竞技的玩家人数，难度极大。《大众软件》经过一年时间内，对WCG、IEST、IEF三项大型赛事的关注，结合其他联赛型赛事给出以下数字，在很大概率上接近真实数据。

对于电子竞技业余爱好者的统计，根据2007年中国最大电子竞技民间对战平台浩方竞技平台的数据，其注册用户达到1亿1000万，平均在线用户数达到60万人，最高在线一度达到100万人。综合从其他竞技平台的跟踪调查数据，每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家，数量在480万～550万人之间，而每天8小时游戏时间内定时涉足有关电子竞技内容的玩家数量（包含每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家）则为1800万。不过虽然从人数上看爱好者的群体规模似乎增大了，但由于越来越多的新竞技项目和网络游戏的出现，对于单个项目特别是星际、极品、QUAKE、CS等传统老项目来说，其关注人群有显著下降。例如CS项目就又分为CS1.5版、CS1.6版和CS:S版，而《魔兽争霸Ⅲ》项目又分为普通竞技版、3C对战版和DOTA对战版。无形中进一步细分了爱好者群体。所以如何容纳更多的项目，吸引更多的爱好者进入电子竞技的领域，是很多大赛承办者都在着力解决的问题。

2007年中国电子竞技领域从事职业电子竞技的选手大约在200人左右。在这里我们将职业电竞选手定义为“与职业电子竞技俱乐部签订工作合同，从事专项竞技游戏项目，有稳定的月收入、专门的训练场地和住宿场所的职业竞技游戏选手”。在中国举行的主要世界性大型电子竞技赛事，最终进入世界总决赛的选手基本都在其中的100人中产生。而水平较高经常能够出线的大约为30人，出线的集中度相对从前高了不少。但观察今年的赛事战绩就可以发现，在高强度的赛事中，年长的选手往往表现出更好的心理承受能力和应变能力，平时的自律也更好，所以成绩相对偏向集中年长的这一端也很正常。

电子竞技选手的真实收入

目前社会各界对于电子竞技选手的收入已经有了一个相对客观理性的认识，不再为了“一场比赛赢得100万”这样的极端事例而大惊小怪。根据《大众软件》对电子竞技领域一年以来的跟踪调查结果来看，职业选手不同阶层依旧贫富悬殊。其中10%的顶级选手年收入超过25万，而另有25%的选手能够通过俱乐部的工资和比赛奖金保持月薪3500以上的收入，剩余65%的选手则仅能维持2000元以下的不稳定月收入。需要说明的是，对于成绩好的选手来说，来自商业领域的各种收入目前已经远远超过了比赛本身带来的收入，加上各界对于电子竞技比赛的投入也保持在一个稳定的水平，2007年职业电子竞技选手整体平均收入都有所增加。当然和CPI的增长速度是无法相提并论的，所以他们过着如何的生活，在这里就不一一描述了。

2007年中国电子竞技没有特别突出的亮点，也没有特别的意外发生。从前比较紧迫的问题：有效的商业盈利模式，随着各个俱乐部的逐渐成长成熟目前已经得到了明显的解决。网络媒体的转播在很大程度上弥补了电视媒体无法介入的问题。俱乐部与诸多商业企业联手进行的异业合作也获得了明显的商业收益，短信、流媒体转播等新手段也带来了不少盈利。加上赞助商和各种广告，电子竞技“活下去”的问题已经不再是燃眉之急。但影响力过于局限，这个问题始终无法解决。一方面是电视媒体不能介入，使得更多年龄层次的大众群体无法对电竞有所了解。另一方面电子游戏融入电竞平台已经是越来越明显的趋势，但中国没有合法的电子游戏产业，这使得中国电子竞技赛事的举办和推广始终落后于国外同类赛事。如何有效地拓展电竞平台的影响力，扩大传播覆盖范围，是中国电子竞技产业从业者下一阶段需要努力解决的问题。

总论

《大众软件》第7届中国电脑游戏产业报告到这里便告一段落。由于篇幅所限，我们将报告里最重要的、能体现行业整体特点的精华内容集结起来以飨读者。18页的内容，不算很多，但也不算少，基本可以概括中国电脑游戏产业2007年的发展，近期我们还会推出产业报告的完整版。在这份报告之外，其实需要读者与我们共同思考的还有很多。

根据我们的计算，2007年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币96.4亿元，接近100亿元人民币的大关。这其中单机游戏市场总额为9761.8万元，网络游戏市场总额为95.4亿元。

根据2006~2007年的市场增长率，我们预计在接下来的2008年中国游戏产业的市场总额会超过130亿。

这里需要指出的是，在本次的产业报告中，诸多为国外游戏开发企业进行“代工”的游戏企业的收入并没有计算在本次的产业报告中。如果算上“代工”产业的利润，我们相信2007的市场总额可以超过100亿元人民币。游戏代工也是游戏业内一个产值巨大的领域。

在2007年，单机游戏市场总额占据整体市场的1%强，考虑到单机游戏在中国16年与网络游戏8年的发展历程对比，出现这样的结果，不知道是中国游戏产业的幸事还是不幸。当然，我们首先要指出的是，能够发展到这个结果，已经是复杂环境下的一个奇迹了。想想曾经流行一时的“电子海洛因论”，想想“蓝极速”那把带走23条人命的大火，想想惊动海内外的中韩知识产权纠纷，想想引来各界媒体纷纷扬扬的“铜须门”……其中任何一件事情放到娱乐产业其他任何一个领域，都足可以让其彻底偃旗息鼓三五年，而中国游戏产业就是在这样的遍地烽烟中一路踉跄前行，一直走到今天接近百亿人民币的产业规模。

不过，所经历的这些坎坷也说明，除了已经走过的荆棘之外，前方还有很多可预见的难关在等待着中国游戏产业。因为所有的问题我们都只是马踏连营，却没有横扫千军。如果不从根本上改变行业存在的种种漏洞，仅仅头痛医头脚痛医脚，是不能保证整个行业的健康和谐发展的。网络游戏能在8年的时间内膨胀到如此规模，关键还是在于它针对中国互联网行业存在的种种问题找到了一条绕开的道路。例如将单机游戏遏制到如今地步的盗版问题，在网络游戏将贸易模式从提供产品到提供服务之后，彻底回避了恼人的地下盗版，从而赢得第一次产业增长浪潮。同样面对盗版问题的应用软件业却还在盗版的纠缠中步履维艰。可是不提升产权意识，盗版的变种“私服”很快会卷土重来，造成更严重的市场损失。更恼人的是不注重知识产权的习惯，终于让中国游戏厂商一次又一次摔倒。从2004年ACTOZ与盛大的诉讼，到2007年T3让久游网在上市前夜“急刹车”，3年之后，同样的故事重复上演，中国游戏企业才渐渐明白知识产权在自己手中的重要性。2007年10月前后海外证券市场上中国游戏企业的集体登场，就是这3年乃至创业以来的厚积薄发。



只是同样的经验，对中国单机游戏厂商来说似乎已经没太大用了。这方面，我们几乎只剩下了代理市场。唯一值得欣慰的是，玩家终于习惯了花钱享受正版服务的消费习惯，所以在微薄的基础上，单机游戏品种和影响还有明显的增强。有这样的环境在，尽管单机游戏只剩下了一点火种，相信总有一天依旧能够再度燎原。

未来的某一天，中国游戏产业在这里会拥有自己的一块独立舞台么？在东京，在洛杉矶，在首尔，我们一次又一次面对游戏展光芒无限的场面自问。

这一天一定会到来，而且——

不会太久。



网络涂鸦，从网络走向现实的成功路

■ 北京 王宁

怎样才能一夜红遍大江南北？自己的单行本可以大卖百万吗？如何自由自在，再也不用受人制约？网络涂鸦可以实现你的梦想，让你坐在家里，一块板子横行天下。网络是个圆梦的圣地，只要你有心，就能让你的笔触活灵活现地被更多人看到。只要你想，哪怕是随便一个点子都可以把它画出来放到网上，不要担心有门槛，更不用担心会被人笑，因为涂鸦时代已经到来了，要是你画得真有些门道，还会有出版社找上门来为你结集出书呢。还等什么，让我们一起欢乐地进行网络涂鸦吧！

天涯、猫扑等综合论坛以及火神这样的专业网站，都提供了涂鸦的机会，无论你是否受过美术教育、理想远大与否，只要参与，就能得到一席之地。而其中的成功者也不乏其人，绘制出《小老爷儿们的那点事》的涂老鸭，以及《张小盒》盒子动漫社，还有用涂鸦博客一举赢得Polo车的胖兔子粥粥，都是其中的佼佼者。我们来看一下他们的涂鸦经历吧。

涂老鸭——自由为上，梦想靠的就是转行！

http://blog.sina.com.cn/tulaoya/

说起涂老鸭，你可能暂时有点儿发蒙，但是说起《小老爷儿们的那点事》，你可就不陌生了，这个在天涯上红极一时的连载漫画，虽然构图简单，但是读起来就一个字：逗！自由而熨贴的画风，有趣而窝心的对白，为他赢得了读者无数，而他的其他故事，仅单行本漫画《阿衰online》18本，发行量就达580万册。但是谁能想到，涂老鸭原来是名公务员呢？完全是一个与画家不搭边的工作。

“一开始的时候就是在机关。”涂老鸭告诉我们，“大概是最有含金量的铁饭碗之一吧。只要认真工作，以后挺有前途，可我这个人就是闲不住。”

本来好好的工作，闲不住的后果，就是想了很久之后，跟头儿提出要辞职。这个决定可把同事们吓得不轻，领导为此还特意打电话给他的父亲，询问这究竟是怎么回事。开明的父亲的回答虽然委婉，却变相支持了他：

“这是他的决定，我们也没法管。”

有了家里的通融，涂老鸭背着包开始了第二份工作，去私立学校当语文老师。这份工作看上去也不错，可是做来做去，还是不太能符合自己的预期，自己好不容易从学校里出来了，怎么又回去了呢？干脆他又再次辞职跑去网络公司做广告业务，这次的工作看上去似乎应该有些意思了，不过据他说：

“不行，跟我的个性还是不太对头。我是个眼里揉不进沙子的人，没办法妥协投降。”

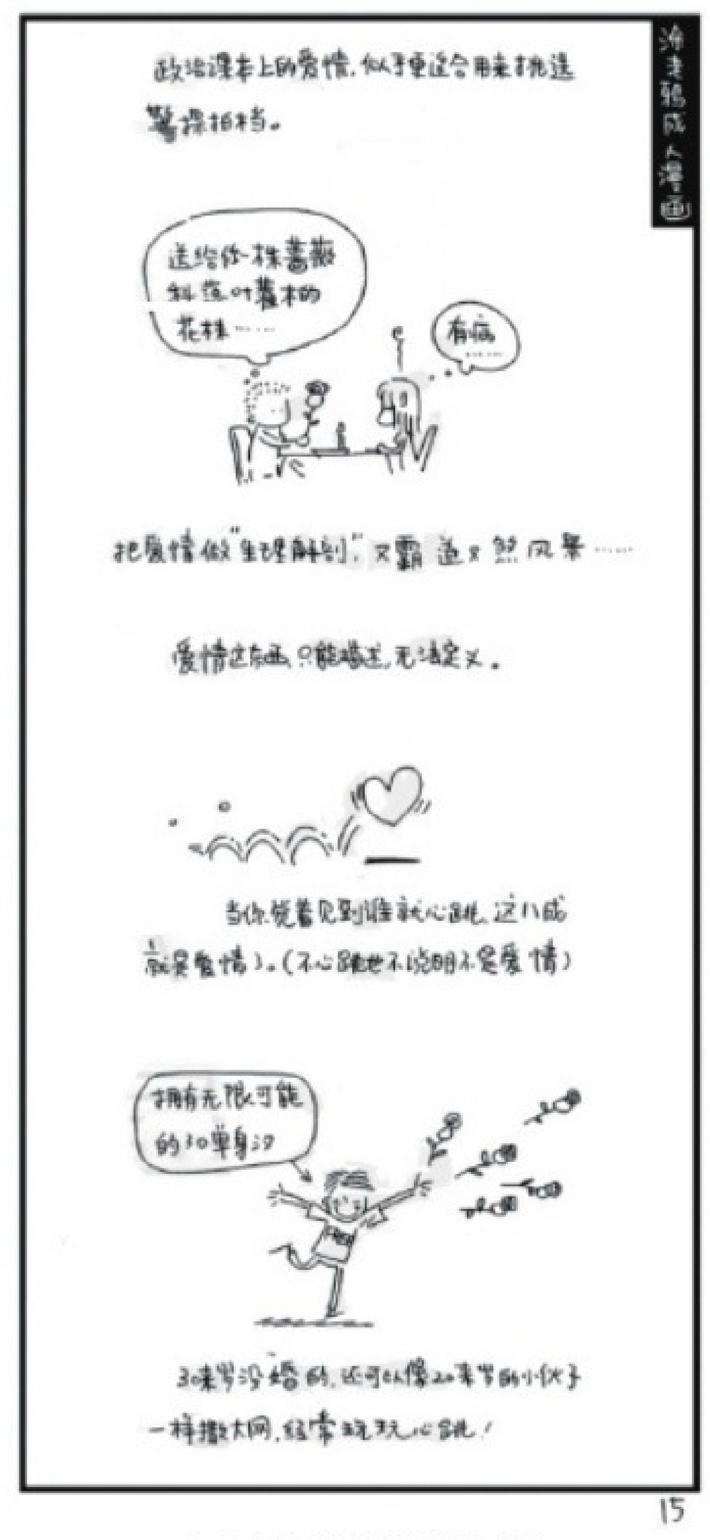
因为广告这个行业有的时候必须要对客户撒谎，这种事情怎么能适合他呢？在再度权衡之后，涂老鸭退出了这一行。这时，他想起自己还有个画画的爱好来，于是抱着姑且试试的心态，他把自己的画放到了网上，没想到这次的路算是走对了。从此一发不可收拾，他这个学中文出身的居然一跃成为了当红的漫画家。

“我没太怎么深思熟虑过去做什么。”涂老鸭这样说，“只要觉得对就去做。开始的时候也没人看我的画，低迷得很，不过人都是逼出来的，先上了船，再买票，先进了画画这行，再补技术课。只要你喜欢，有多少压力就有多少动力。在刚开始职业化的那段时间里，我这个业余的画手突飞猛进一下子就进化了，这就是爱好的力量吧。”

“我觉得我之所以会走上这条路，还有个重要的原因，那就是我始终没找到一份鸡肋一样的工作。”这个断言十分有趣，到底是什么意思呢？涂老鸭解释说：“鸡肋工作，就是那种挣钱不多，却能让你混得不错，养得也很胖的工作，这种工作会让人失去动力，不知道自己的前进方向，你学不到什么东西，只能给社会增添一张吃饭的嘴。年轻人都有梦想，但是他们往往在鸡肋工作中把梦想都忘掉了，所以能够以创新为工作的人，最终也没有多少。”



涂老鸭的博客



《小老爷儿们的那点事》

涂老鸭自认为是个逼出来的画手，他说年轻时离开铁饭碗是因为不知道恐惧，然而无畏也正是幸运所在。“喜欢

创作的人都是爱好自由的，我就是个不愿意受限制的人，我的脑子里会不停地有新点子，这样很好。”在他看来，人人都会有对自己工作望而生畏的时候，这时你只有两种选择，一种是彻底放弃，一种是彻底进化，没有第三种道路。

他给年轻人们的建议是，不要刻意参考成功人士的经历，但是有那么个原则，就是你这辈子做的职业，应该是你最喜欢的事情，不要因为是不是正确、是不是挣钱多而去做，那样只能吃苦头。你付出得越多，吃的苦就越大，而反过来，要是你够喜欢，无论你付出了多少，那都不是苦，而是爽。

盒子动漫社林小能——痛并快乐着！

http://www.hezi.cc/

说起涂鸦，大家也许以为多数是青少年喜欢的精神食粮，但是《张小盒Office异想记》的横空出世，让白领们也在涂鸦中有滋有味。别以为上班的大人们过得有多好，他们有时候在办公室活得比在教室里更郁闷呢。盒子动漫社是一个群体漫画涂鸦工作室，他们靠集团力量画出了现实生活中的方方面面。林小能是漫画社中的骨干之一，对于涂鸦创作，他也并非科班出身，酸甜苦辣自在心中。

张小盒的官网页面

“我原来是做广告的，算是跟画画沾点儿边，但是能加入动漫社画张小盒系列，绝对是机缘巧合。”在一次跟同事们闲来无事讨论的时候，林小能和几位朋友意外发现，大家的办公室生活过得都颇有戏剧性，虽然一样苦闷，可细琢磨起来，又有无数的意味在其中，于是几个人一拍即合，决定把这些事儿都画出来，让大家也跟着乐呵乐呵。说干就干，几个人立马分工合作，创造了张小盒和他的朋友们这几个角色，于是一套可爱动人的四格漫画就在网上悄然出现了，也很快得到了大家的热烈反响。随即，盒子网的成立也加速了这套漫画的普及，现在在盒子网注册的用户们成千上万，在张小盒的经历中产生共鸣，重温白天的酸甜苦辣。







《张小盒》系列漫画



已经出版的《张小盒Office异想记》

“开始做的时候都是凭热情，做的很快，灵感也很多，但是瓶颈期到来的时候真是特痛苦，从脑袋到脖子到腰，浑身上下没有不疼的地方。”

在谈到工作的时候，林小能更多的是谈起了辛苦，以及辛苦背后的幸福。

“但是不管怎么说，这是自己喜欢的工作。我们这些画画的，个个负担都很重，平时费脑子，缺乏锻炼，全体亚健康，可是大家组成一个团队，在其中奋斗、竞争，活得非常舒服。”

在林小能看来，这个世界上有无数种工作，随便你从事，为什么不能做更有意思的种类呢？一样是吃苦，只要喜欢，累了也高兴。“这个年代是一个允许我们自由选择的时候，不能错过。”他这样说。“开放的现代是所有年轻人的机遇，我们的优势就在于有更换职业的可能，一辈子就投身一种行业不是不可以，而不断去尝试新的挑战岂不是更愉快的经历吗？”

涂鸦虽然描摹的是非常轻松的身边事情，但是如何能捕捉这些一闪即过的生活灵光，就是对画家们的考验。“每个人过的生活都一样，但是你怎么能抓住，并且把它画下来，这就要靠你的眼力了。”在灵感枯竭的时候，林小能会选择把自己隔离起来，享受一个安静的空间，阅读吸收更多的知识。“枯竭就是压力过大，太急躁的表示。”林小能说，“我们虽然更加自由，却面临比父辈们更艰巨的挑战，他们可以按部就班做好本职工作就成，但是我们却被迫要不停地创新，否则就会被别人抛下，这是我们的宿命，也是时代赋予我们的本能。所有的工作都充满了竞争，涂鸦尤甚，我们学习的道路还很漫长。”

如果实在画不出来怎么办，林小能笑着说自己就改行去开家小店，买块地，搞搞农业，做农场主。但是现在看来，他的这个计划还只能搁浅，因为有那么多新鲜的事情等着他和朋友们去挖掘和表现，怎么顾得过来呢？

确实，涂鸦是这个时代最迅捷的反映之一，林小能和他的朋友们会永远站在潮流之上，实现着他们的梦想。

胖兔子粥粥——爱画画，爱生活，爱老婆

http://pangtuzizhouzhou.spaces.live.com/

胖兔子粥粥的涂鸦之旅是从他的博客开始。用一只可爱的小兔子代言的粥粥博客，在网络上一直就有温馨童话港湾的美誉，忙碌了一天的人们，只要来到粥粥的博客，就能放下一天的劳累，从小兔子和小猴子的有趣生活经历中，得到一个会心的微笑。而在MSN博客大赛中更是不负众望，勇夺第一，赢回了一辆Polo车。在获奖之后，粥粥仍然继续着他的涂鸦梦幻之旅，用最简单的画面描绘了最美好的生活。现实生活中的粥粥是涂鸦画家们中的科班美术专业出

身者，同时也是一个不善言辞的人，表演能力却超强，跟他谈话，虽然他话不多，但却一派意趣盎然：

问：介绍一下从业经历吧；最郁闷的工作是什么？

答：呃，做过插画、美编、修图、动画、设计，反正都是和图片有关的东西。郁闷？很少。

问：你喜欢自己的工作么？感觉最累的是什么时候？


胖兔子粥粥的博客

喜欢。呃……加班？没有最累，只有更累，哈哈……

问：你如何看待网上的涂鸦绘画？它在你生活中是什么位置？

答：呃……挺好的方式啊……呃……不必在意它的位置吧……

问：有这么一句话“爱好变成了职业，爱好就消失了”，你怎么看？

答：所谓职业，就是要完成别人的要求……而爱好，只能是自己的要求……所以爱好不会变成职业……

问：你认为选择工作的原则是什么？

答：呃……能对自己交待……

问：你如何看待成功？

答：不是很在意……

问：你认为工作能实现梦想吗？

答：呃……那看你是不是把工作当作梦想……不要缘木求鱼……

问：能谈谈你的梦想吗？

答：我的梦想很大，或者说是幻想：世界和平、人类可持续发展……说得小一点呢，希望自己能为刚才的那个大目标一直努力……虽说不能一下子实现，应该是永远也不会实现，但是还是希望自己可以去做一些事情……

问：举几个开始创业时的例子吧。

答：呃……骑着小车，去南五环找加工的工厂，南苑机场的飞机从头上呼啸而过……还有工厂的大铁门和大狼狗，让我恍惚有身在广东东莞的感觉……这种感受，对于成天坐在办公室的我来说，还是很新奇的……

问：给同样的年轻人们一些忠告。

答：有梦想就去做吧……青春就是用来努力的……加油！

在无数省略号的背后，胖兔子粥粥攥起了兔子式的圆拳头。在从前，粥粥只是一个网络中的潜水员，但是博客大赛让他的网络涂鸦一夜成名，现在网络已经是他生命中不可分割的一部分，无数网友都惦记着到他的博客上看看这只可爱的兔子和他家小猴子又发生了什么。是的，涂鸦在过去，只能是街头的一种宣泄，但是在网络发达的今天，已经成为表达自己生活的重要形式。粥粥认为，涂鸦固然简单，但仍然有梦想在里面，只要是自己喜欢的东西，就大胆地去尝试，不怕你简单，不怕你没有超强功力，就怕你没有用心。

我们的胖兔子，今天也会更新哟。



胖兔子粥粥



胖兔子粥粥系列漫画

磨铁出版社编辑部主任苏静介绍：

那些关注我们身边事情，我们的热门话题的作品往往是我们首先能够发掘出来的。因为他们贴近我们的生活，更多关注了我们本身，让我们更有亲切的感觉。比如《张小盒Office异想记》的发现就是因为他特别精彩的中篇连载《张小盒版越狱》以及对上班族办公室生活的密切关注，再如《漫画兔的自杀》关注所有社会焦点也引得共鸣。具有“亲民”品质的作品具有最为吸引人的光彩。另一方面具有个人特色的绘画风格和独特的人物形象都是一个很好的视觉冲击点。这些优秀的作品大多在网络上广为流传，特别是一些门户网站，新浪、腾讯、天涯、猫扑都是绘本传播的良好平台。当然在受到大众肯定和追捧的同时，这些作品的作者也会有很好的方式去包装自己的作品使其的特点更加明显，让受众人群更容易接受。这就要求他们对受众的准确把握，对最前端文化和不断变化的形势的理解与把握，在发挥其本身特点的基础上跟随大众文化，是这些作品得以延续和继续发展生存的最好途径。

人人都可以涂鸦，但是无数精彩的画面都随着课本的丢弃而湮灭。网络给了我们的涂鸦重生的机会，它让我们知道，技术的门槛不是唯一阻碍我们的东西。很多梦想不是因为能力的欠缺才丧失，缺乏勇气是扼杀它们的罪魁祸首。在变化万千的现代，你无需担心自己的将来会变成什么样，你能拥有的就只有今天。放大胆，拿起笔，哪怕再稚拙，只要能表达出心意，就可以展示自己的心灵。几笔涂鸦固然不能瞬间辉煌，但只要做下去，这样简单有趣的工作也可以让我们在社会中幸福地生存，网络是我们的幸运之神，努力向它展现你独有的魅力吧！

2007网络安全事件回顾与技术分析

■ 贵州　冰河洗剑

2007年的网络中发生了许多事情，新技术、新事件、新流行、新热点……都足以让人回味。唯有各种网络安全攻击事件，让许多用户至今心有余悸。目前依然有许多用户的电脑，还笼罩在安全威胁的阴影里。为此，我们在年初的第一期中，对2007年的各种网络攻击事件、电脑病毒木马等做一个盘点。其用意是让读者朋友们摆脱岁末病毒攻击威胁，并防患于未然，真正清爽安全地度个安心年。

一、“国宝”变公害——“熊猫烧香”病毒

2007年初发生的“熊猫烧香”病毒攻击事件，至今让人记忆犹新。此次病毒攻击事件，其危害性之广和产生的社会影响，依然值得让人分析与思索。

1.“熊猫烧香”病毒攻击事件回顾

2007年年初，许多用户的电脑中都多出了许多只憨态可掬、颔首敬香的“熊猫”（图1）——这并不是一个善意的玩笑或恶作剧，而是一场名为“熊猫烧香”病毒攻击狂潮的开始。中了病毒的电脑，重要数据文件会被删除，杀毒软件防火墙等安全工具无法使用，病毒自动传播感染其它电脑，而且会自动从网上下载盗号木马程序，导致用户网游账号及机密隐私数据被盗……



至2007年2月底，病毒制造者湖北武汉人李俊被捕，至此网络上纷纷扬扬的“熊猫烧香”病毒攻击事件才告一段落。而李俊及其合伙人，在短短的2个月时间内，通过病毒非法获利达数十万元，由此也让网络上隐密的盗窃销售网游产业链浮出水面。“熊猫烧香”病毒事件并未以李俊被捕而告终，其后种种新的“熊猫烧香”病毒修改版本纷纷出现，而网络与媒体也对此事件中李俊的才华与法律的制裁问题展开讨论。甚至有公司欲以数十万年薪聘请李俊，也成为媒体报导的焦点。而李俊本身的才华与生活经历，也引起了争论，同情者有之，痛恨者有之。

2.熊猫烧香病毒完全解决方案

熊猫烧香病毒源代码被叫卖甚至公布，因此造成病毒被不断地修改，出现众多的病毒变种，给用户的查杀带来了很大困难。中了此病毒，查杀之后很容易又重复多次感染，因此许多用户往往选择的是全盘格式化，造成重大的数据损失。

（1）熊猫烧香病毒手工清除

最初的“熊猫烧香”病毒是“spoclsv.exe”病毒，是一个感染型的蠕虫病毒，能感染系统中的.exe、.com、.pif、.src、.html、.asp等文件，还能中止大量的反病毒软件进程，并且会删除扩展名为.gho的文件（GHOST的备份文件），使用户的系统备份文件丢失。被感染的用户系统中所有.exe可执行文件全部被改成熊猫举着3根香的图标。

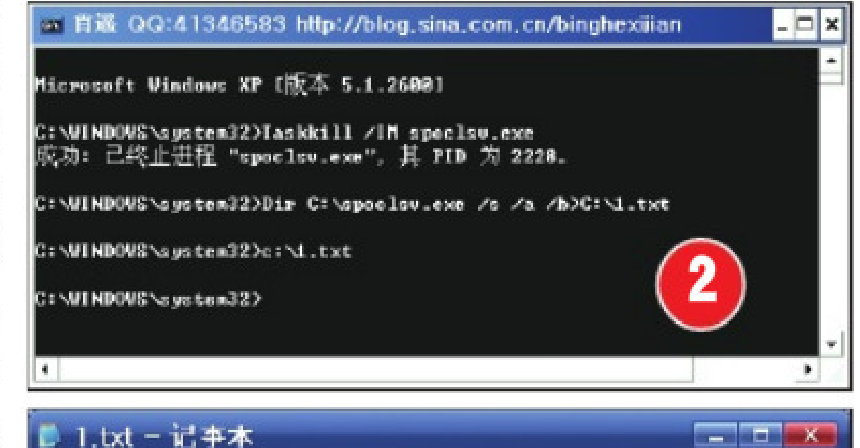
步骤一：清除病毒主体文件

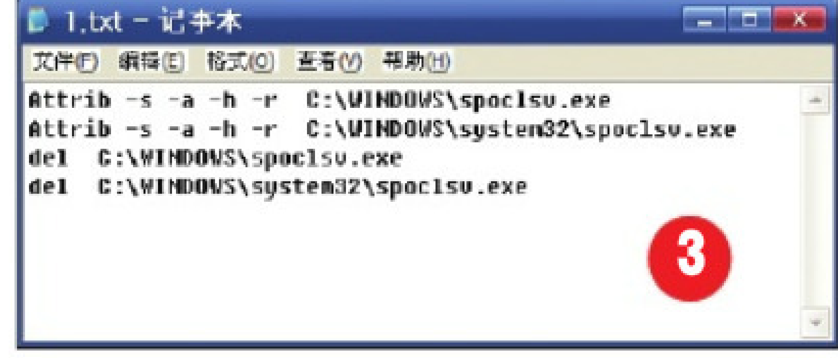
点击“开始”菜单→“运行”，输入“cmd”，打开命令提示符窗口，执行如下命令（图2）：

Taskkill /IM spoclsv.exe

Dir C:\spoclsv.exe /s /a /b>C:\1.txt

命令成功执行后，即可结束病毒进程“spoclsv.exe”，同时搜索出系统盘中所有“spoclsv.exe”病毒文件，并将路径保存到C:盘根目录下的“1.txt”文件中。用记事本打开保存的文件，可看到文件中显示的病毒文件的路径。在每行文件路径前加上“Attrib -s -a -h -r”命令行，并复制文件路径，加上“Del”命令（图3）。修改完毕后，将文件另存为“1.bat”批处理文件。双击启动“1.bat”文件，即可自动删除所有病毒文件了。





步骤二：删除病毒启动项

在“运行”中输入“regedit”，打开注册表编辑器。展开注册表项目[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]，删除病毒启动项目“"vcshare"="%System%\drivers\spoclsv.exe"”。再展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL]，将其下的“CheckedValue”对应的键值修改为“1”。

打开“我的电脑”，点击菜单“工具”→“文件夹选项”命令，打开文件夹设置对话框。在“查看”选项页中勾选“显示所有文件和文件夹”并取消“隐藏受保护的操作系统文件”选项，即可恢复显示所有被隐藏的文件。右键点击分区盘符，在弹出的菜单中选择“打开”命令，进入每个盘符分区。删除根目录下隐藏的病毒文件“setup.

exe”和“autorun.inf”。

步骤三：修复网页文件

系统中有htm/html/asp/php/jsp/aspx等网页文件，可手工打开，查找删除病毒代码，也可使用文本替换工具进行批量替换。病毒代码如下：

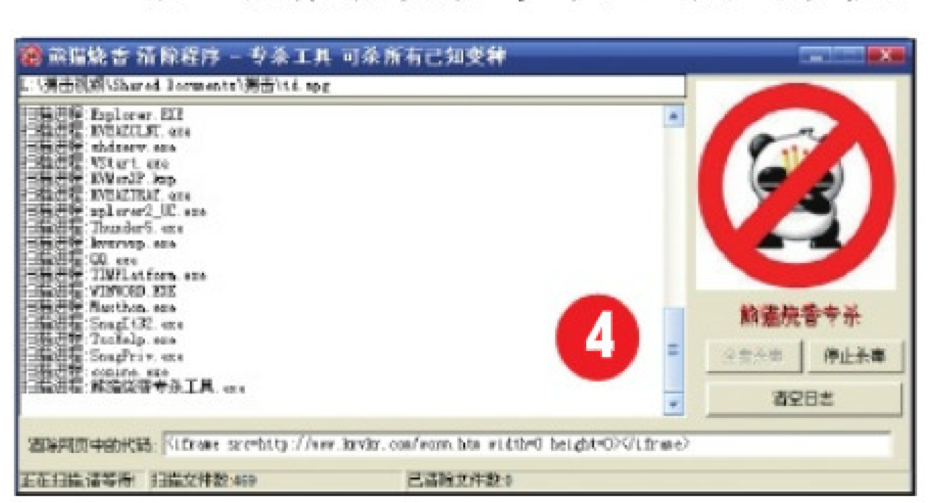
<iframe src="hxxp://www.ctv163.com/wuhan/down.htm" width="0" height="0" frameborder="0"> </iframe>

另外，病毒会感染其它软件程序。一旦启动程序又会造成重复感染，因此需要重装常用软件，并安装杀毒软件或防火墙等安全软件。

（2）熊猫烧香病毒专杀工具

熊猫烧香病毒的变种较多，手工查杀比较麻烦，可使用专杀工具。比较有效的专杀工具有：金山熊猫烧香病毒专杀工具、安天熊猫烧香病毒专杀工具、江民熊猫烧香病毒专杀工具和瑞星熊猫烧香病毒专杀工具，以及病毒作者编写的“熊猫烧香病毒专杀工具（李俊）”（下载地址为http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1173542400/35101.shtml）。

以“熊猫烧香病毒专杀工具（李俊）”为例。启动“熊猫烧香病毒专杀工具(李俊)”程序，点击“全盘杀毒”按钮，即可自动对系统中所有硬盘进行病毒查杀。工具会首先检测并结束系统进程列表中的病毒进程，然后扫描硬盘，将被感染的程序文件修复还原，速度很快（图4）。

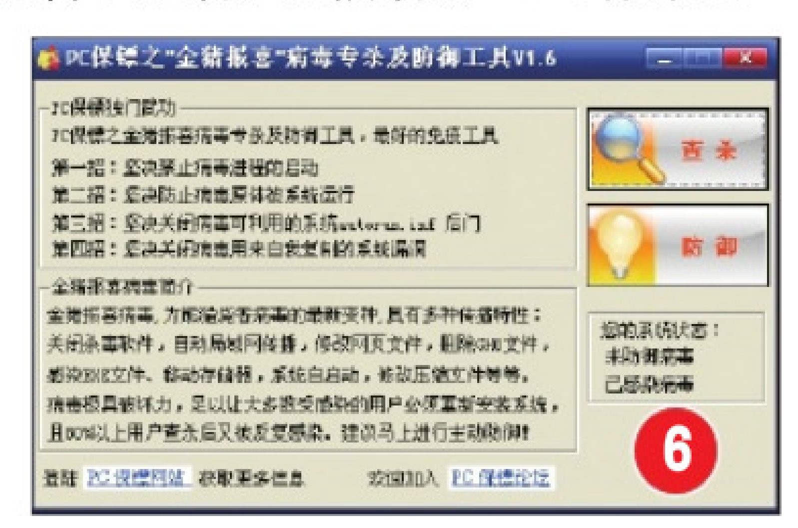


（3）“金猪报喜”病毒查杀

“金猪报喜”病毒是“熊猫烧香”病毒的变种，并且继“熊猫烧香”之后，造成了比较严重的病毒攻击风波。“金猪报喜”病毒将“熊猫烧香”病毒的熊猫图像换成了一个金猪，感染了该病毒后，可执行文件图标全部被改成金色小猪（图5）。清除“金猪报喜”病毒，可使用“PC保镖之金猪报喜专杀及防御工具v1.6”自动进行，并进行实时防御操作。



安装“PC保镖之金猪报喜专杀及防御工具v1.6”软件，要求重启系统。先暂不重启，直接启动“PC保镖之金猪报喜专杀及防御工具”。在界面中点击“查杀”按钮，稍等片刻，弹出提示对话框“病毒清除成功！”（图6）。查杀完毕后，点击界面中的“防御”按钮，即可自动完成病毒防御。软件在每个分区根目录下建立一个名为“autorun.inf”的免疫文件，阻止病毒感染与自动运行。



二、“熊猫烧香”及蠕虫类文件型病毒防御方案

“熊猫烧香”及其变种病毒危害很大，与其相似的已知或未知蠕虫类病毒，也非常多。如何才能防御此类病毒呢？光靠杀毒软件和防火墙是无法彻底抵御的，需要借助整体的安全防范方案。

首先，病毒是通过系统漏洞进行传播的，因此及时更新系统漏洞补丁是必须的，可借助Windows系统的自动更新进行。病毒还尝试使用共享弱密码，在整个局域网中进行传播，因此应该关闭局域网中的共享，或者为共享设置密码。

另外，病毒会在各分区根目录下生成病毒副本，并通过硬盘及U盘的自动播放功能“autorun.inf”调用运行，从而造成病毒传播广泛而且难以彻底清除掉。利用自动播放进行感染传播，这是2007年病毒传播的一个重要方式，因此应该关闭自动播放功能或者进行免疫。相应的方法，会在本文后部分进行详细介绍。

最后值得一提的是，“熊猫烧香”及其同类病毒，采用了文件感染的方式，对系统中的可执行程序进行感染破坏。即使将病毒主体清除干净了，一旦程序文件运行，又会造成重复感染，往往不得不删除掉这些被破坏的程序文件。使用专杀工具，也仅仅是对已知病毒有效，而难以修复最新或未知病毒造成的破坏。如何修复被病毒破坏的EXE文件呢？我们可以使用一个叫做“CHENOE Anti-Virus Tools 2007”的安全工具。Anti-Virus Tools是一个用于恢复被病毒破坏的程序文件，并清除病毒的专业杀毒免费软件，对部分木马型病毒的查杀也颇有成效（下载地址为http://www.chenoe.com/default/down/down.php?downid=1&id=0）。

Anti-Virus Tools下载后无需安装即可运行。如果病毒禁用了Anti-Virus Tools，可将其程序文件“AntiVirus.com”修改为“AntiVirus.scr”或其它名字，即可正常运行。软件使用很简单，点击“扫描”选项页中的“开始”按钮，即可自动扫描系统中被病毒破坏的EXE文件，并自动进行修复（图7）。由于程序文件很多，扫描修复的时间可能较长。如果查杀几次都有无法关闭的进程，可重启系统进入安全模式继续查杀，直到病毒数为0时为止。





另外，使用该软件可以防范蠕虫病毒通过局域网共享弱密码进行传播。只需切换到“工具”选项页，点击“安装保护”按钮。开启保护功能后，即可防御局域网中通过弱密码入侵型病毒的传播。

三、天下无“毒”？——ARP病毒攻击解析及防御

ARP病毒攻击是2006年下半年就开始出现的，而到了2007年上半年，成为一种非常流行的病毒攻击方式，让公司、企业、学校和网吧等无数局域网中的用户处处中招。

1.ARP病毒攻击浅析

针对ARP协议的病毒攻击方式主要有两种：一种是DDOS攻击，另一种是Spoof欺骗攻击。在此之前，DDOS攻击和普通的Spoof欺骗很早就出现了，通常被用于网络断流、数据嗅探欺骗等，其危害性并不是特别大。而2007年出现的新型ARP欺骗攻击，则有了很大的提升，由原来的点对点欺骗，升级到了点对面的欺骗。整个局域网中的所有用户，都会遭受攻击，访问到攻击者特制的欺骗性站点。

ARP协议是用来用来将IP地址解析为MAC地址的，ARP SPOOF欺骗简单的说，就是冒名顶替其它电脑的MAC地址，从而截获发送给其它电脑的数据信息。

DDOS（Distributed Denial of Service，分布式拒绝服务）是一种基于DOS的特殊形式的拒绝服务攻击，是一种分布、协作的大规模攻击方式，主要瞄准比较大的站点，比如一些商业公司、搜索引擎和政府部门的站点。DDOS的攻击其原理是，病毒通过很多“僵尸主机”（被病毒或木马所完全控制的电脑主机），向受害主机发送大量看似合法的网络包，从而造成网络阻塞或服务器资源耗尽而导致拒绝服务。

ANI漏洞是Microsoft Windows在处理畸形的动画图标文件（.ani）时存在缓冲区溢出漏洞，远程攻击者可能利用此漏洞控制用户机器。Microsoft Windows在处理畸形文件（.ani）时没有正确地验证ANI头中所指定的大小，导致栈溢出漏洞如果用户受骗用IE访问了恶意站点或打开了恶意的邮件消息的话，就会触发这个溢出，导致执行任意代码。

2007年ARP病毒攻击中，最常见的一个例子就是局域网中任何一台电脑，如果安装有杀毒软件，在访问任意网页（无论是百度或是Google之类）时，都会提示报警网页中包含有病毒（图8）；而未安装杀毒软件的用户，在访问百度或Google及其它正常的网页时，则会遭受病毒攻击！——这正是由于攻击者利用了ARP机制的弱点，进行欺骗攻击，对正常的网页数据进行了替换，从而在任意网页中嵌入了病毒。只要局域网中用户浏览网页，就会中毒。


8

2.ARP病毒清除

使用普通的杀毒软件，无法彻底地清除ARP病毒，可使用ARP病毒专杀工具进行清除。

（1）专业的ARP防火墙

“ARP防火墙v5.0 Beta 1”（下载地址为http://download.antiarp.com/tmp/antiarp5.0b1.exe）是一个ARP病毒攻击扫描检测清除与防御工具，可查杀正在对外攻击的ARP病毒，无需升级病毒库特征，有效率非常高。

安装并启动“ARP防火墙v5.0 Beta 1”，点击“开始”按钮，软件即可自动检测拦截到由病毒引起的本机对外的ARP攻击。拦截到攻击后，选择“安全事件”选项页，查看详细的攻击数据信息。在其中可查看到病毒攻击的时间与病毒进程名（图9）。右键点击该信息，在弹出菜单中选择“查杀恶意程序”命令，打开病毒清除对话框。在对话框中可查看到病毒进程的详细信息，勾选右侧的“终止进程”和“删除文件”项，点击“确定”按钮，即可清除掉ARP病毒。如果病毒在注册表或系统服务中添加了启动项目，还可勾选“清除注册表启动项”和“清除系统服务启动项”，将病毒启动项目删除掉。

9


10

（2）免费的360ARP防火墙

“360ARP防火墙Beta2版”（下载地址为http://360safe.qihoo.com/down/soft_down11.html）是一个免费的ARP病毒清除与防御工具，通过在系统内核层拦截ARP攻击数据包，确保网关正确的MAC地址不被篡改，从而保障网络数据流向正确，解决局域网内ARP攻击问题。

安装并启动“360ARP防火墙Beta2版”，选择“开启”选项页，点击界面中的“开启”按钮，即可开启360ARP防火墙防御功能。如果本机中了ARP病毒的话，当ARP病毒发起攻击时，则会在界面中显示拦截记录（图10），并自动弹出拦截对话框。在界面中点击“立即结束本进程”按钮，或者在拦截窗口中点击“结束发送攻击源”按钮，即可将病毒进程结束掉。ARP病毒进程被结束后，可手工查找并删除刚才检测到的病毒进程文件，也可以启动“360安全卫士v3.7”程序进行木马扫描。360安全卫士运行后，点击“常用”按钮，选择“查杀流行木马”选项页，选择扫描方式为“快速扫描”或“全盘扫描”后，点击“开始扫描”按钮，即可自动扫描ARP病毒程序。扫描到病毒后，点击“立即查杀”按钮，即可清除ARP病毒文件。

3.ARP病毒防御方案

ARP病毒攻击与普通病毒不同，它是一类病毒攻击行为的总称，而具体的病毒攻击文件不固定，查杀中很难进行全面的防御，因此防御病毒攻击通常从拦截网络行为入手。以前的ARP病毒攻击，只需绑定网关和本机IP地址与MAC网卡地址，新的ARP病毒则需全面的拦截防御。

以“360ARP防火墙Beta2版”为例，选择“设置”选项页，在其中可选择对本机与网关地址的保护。选择“自动获取并保护网关”项，软件会自动扫描获取网关的IP地址和MAC地址，并对其进行保护；也可以选择“手工设置网关地址”项，在弹出的对话框中输入网关的IP地

址及MAC地址（可自动获取）（图11）。对网关的IP地址与MAC地址全面保护后，结合软件自身的ARP攻击拦截检测功能，就可抵御ARP病毒的攻击了。



“ARP防火墙v5.0 Beta 1”的保护功能则更为强大。点击工具栏上的“设置”按钮，打开设置对话框。选择“路由”选项页，勾选其中的“当检测到来自非可信路由的IP包时启动主动防御”项，以保证IP包均来自网关，防范ARP欺骗攻击。再选择“防御”选项页，将主动防御功能设置为“警戒”，并勾选“智能防御模式，检测到异常时自动启动”项，即可在安全防御ARP病毒攻击的同时，减少防御功能对系统资源的占用率。如果智能防御模式不能抵御ARP病毒的攻击，那么可以设置为“始终启用”，强制开启防御功能，在此模式下将会占用较多的系统资源。此外，在“攻击拦截”选项页中，还可以拦截本机对外的DDOS攻击，并可设置为安全模式，阻止一切来源于局域网内其它主机的不安全网络数据交换。

四、“ANI光标漏洞”病毒与网页木马攻击

网页一直是病毒木马传播攻击的重要途径。浏览网页时，稍有不慎，就可能被木马病毒所攻击。2007年3月30日，一种嵌入在网页中的蠕虫病毒，利用微软ANI鼠标指针漏洞进行攻击，并在互联网上迅速传播。病毒在周末短短的两天时间内就出现了数个变种，让无数的电脑用户中招！

1.“ANI光标漏洞”病毒简介

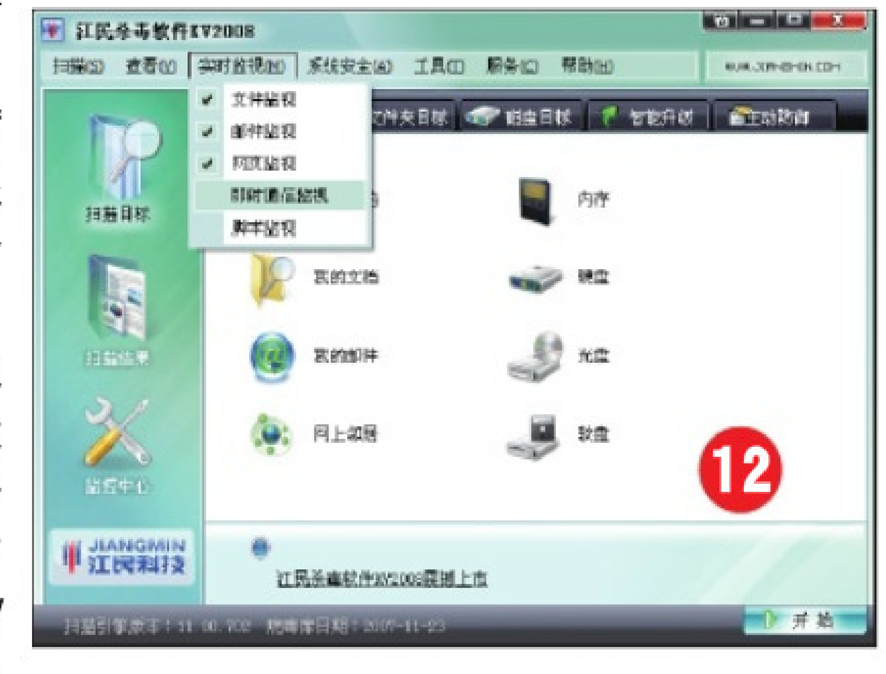
在Windows操作系统中，处理畸形文件（.ani）时没有正确地验证ANI头中所指定的大小，从而导致栈溢出漏洞——这就是“MS07-017ANI光标漏洞”。“ANI光标病毒”就是利用ANI漏洞制作的。该病毒通过编写带有恶意代码的ANI文件，并将其伪装成网页上通常用的.jpg、.gif和.bmp等格式的图片文件。当用户通过IE浏览器访问这些网页时，ANI病毒文件即被下载到本地并被触发。

由于“ANI光标病毒”的原理是利用ANI漏洞在网页中嵌入并执行的木马病毒程序，而木马病毒程序的选择可能是任意的，因此造成了“ANI光标病毒”变种非常多，极难完全查杀。这些病毒往往采用了特殊的技术，会绕过绝大多数杀毒软件、防漏洞软件以及主动防御软件，而且由于“MS07-017ANI光标漏洞”与以往的漏洞不同，从Windows Vista、XP到2003、2000所有Windows系统都存在此漏洞，因此遭受病毒攻击的电脑系统非常多。

2.“ANI光标漏洞”病毒的查杀与防御

“ANI光标漏洞”病毒的危害性非常大，因此各大安全厂商都迅速推出了自己的专杀工具。以江民“光标漏洞”专杀工具（下载地址为http://download.jiangmin.info/jmsoft/ANIWormKiller.exe）为例。启动专杀工具后，点击界面中的“检查更新”按钮，检测更新专杀工具最新版本。升级完毕后，点击“开始扫描”按钮，即可自动扫描检测硬盘中的所有文件，并自动清除ANI病毒文件了。

查杀完本机上的“ANI光标漏洞”病毒后，还需升级杀毒软件病毒库，开启病毒实时监控功能，以防感染新的病毒变种。这里以江民杀毒软件KV 2008为例，其它杀毒软件的操作也都类似。打开KV 2008程序界面，点击菜单中的“实时监控”，在下拉菜单中可勾选“文件监视”和“网页监控”“邮件监控”等项目（图12）。开启网页和邮件监控功能后，一旦有新的病毒变种试图进入系统，都会自动清除。



另外，还应及时下载“ANI光标漏洞”补丁（下载地址为http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/ms07-017.mspx）。打上补丁程序后，就不用担心ANI病毒感染系统了。

五、网页木马病毒全盘防御解决方案

其实ANI光标漏洞病毒只是众多网页木马病毒中的一个，只不过此病毒所利用的漏洞涉及的电脑系统特别广，因此才有如此严重的危害性。而微软本身的系统与软件漏洞被频频发现，因此新的网页木马病毒攻击也不断出现，而杀毒软件病毒库的更新速度又往往落后于网页木马新病毒。在此情况下如何才能彻底根除网页木马呢？

1.更新系统补丁

各种网页木马病毒，都是利用系统或软件漏洞进行攻击的，如果堵住了漏洞，即使浏览了病毒网页，也不会遭受病毒的攻击，因此我们需要及时打上Windows系统安全补丁。但是使用Windows系统的自动更新功能，在线安装补丁升级的速度其慢无比，而且并不是所有漏洞补丁都需要安装的，因此我们需要一个合理的安全更新方案。

（1）快速批量下载补丁程序

其实许多杀毒软件都带有系统漏洞扫描功能，可以扫描出当前系统未打的补丁，比如瑞星杀毒软件的“瑞星2006漏洞扫描器”、金山杀毒软件的“金山漏洞扫描器”、江民杀毒软件的“系统漏洞检查器”等。

例如在江民杀毒软件KV 2008中，点击菜单“系统安全”→“系统漏洞检查”命令，打开系统漏洞检查器。选择扫描方式为“系统漏洞检查”，点击“检查”按钮，即可自动扫描系统中所存在的漏洞。扫描完毕后打开“检查报告”，在网页文件中就可看到更新补丁列表。使用FlashGet或迅雷等下载工具的批量下载功能，即可自动快速下载所有补丁程序（图13）。



（2）自动批量安装补丁程序

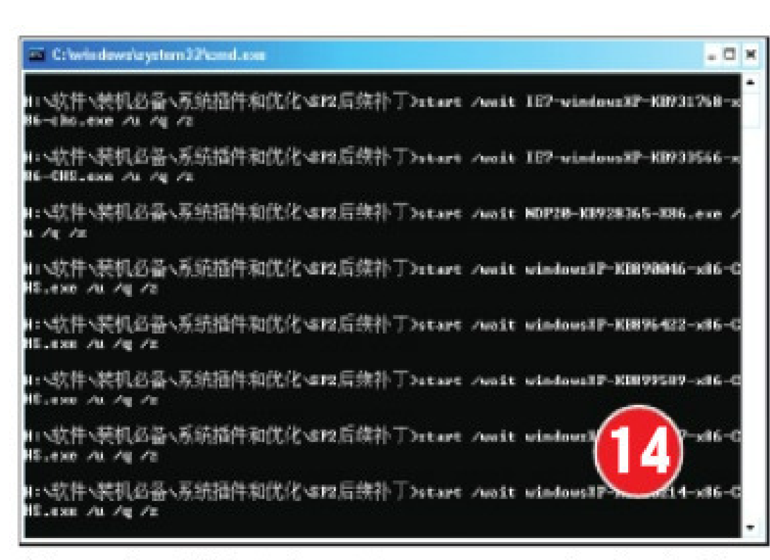
安装补丁程序也是很麻烦的，每次只能安装一个补丁，并且需要一个个勾选“同意安装协议”，安装后可能还会弹出要求重启的对话框。因此，我们需要一个自动批

量安装补丁程序的方法。

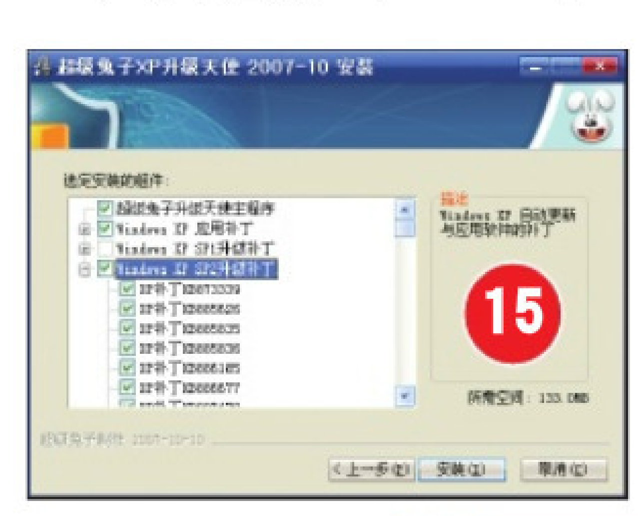
将下载的所有补丁程序统一放到一个文件夹，在命令行提示符窗口中进入存放补丁程序的目录。执行如下命令：

dir /a /b >list.txt

命令执行后，将会生成一个文件名列表文件“buding.txt”，里面包含了所有补丁程序的文件名。用记事本程序打开刚才生成的“buding.txt”，删除“buding.txt”行。使用查找替换功能，将“Windows XP”全部替换为“start /wait windowsXP”，再把“.exe”全部替换为“.exe /u /q /z”。最后在文件结尾加上“exit”字符，然后保存文件，再把文件后缀名改为“.bat”。直接双击“list.bat”，即可在命令窗口自动安装所有补丁程序了（图14）。



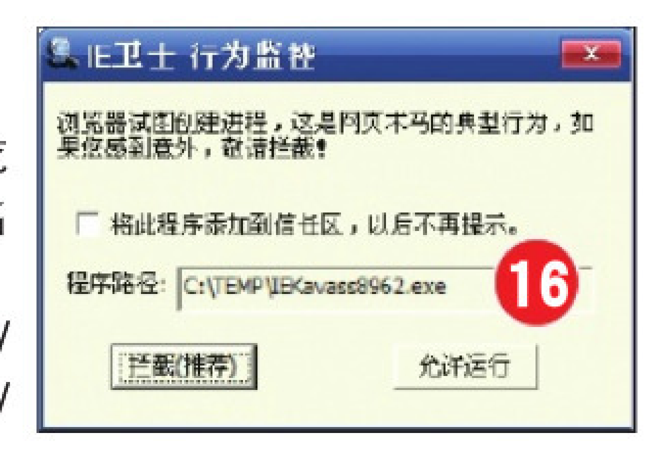
此外，网上还有一些专门提供打包Windows漏洞补丁程序的软件，比如“超级兔子XP/Vista升级天使”（下载地址为http://www.pctutu.com/support/viewtopic.html?topicid=98700）。它集成了Windows XP SP1/SP2、2003 SP1/SP2、Vista最新必须安装的安全补丁，可一次性安装系统所需的补丁。例如启动“超级兔子XP升级天使”程序，在安装向导中要求选择需要安装的补丁程序（图15），点击“下一步”按钮，即可开始安装系统补丁程序。



2.使用网页木马防御工具

许多用户使用的是第三方的浏览器，如Maxthon、Thooe之类。这些浏览器都内置了防网页木马功能，可以彻底防御任何利用已知或未知漏洞的网页木马。

打开Maxthon 2.0浏览器，点击菜单“工具”→“傲游设置中心”命令，打开傲游设置页面。点击左侧的“安全和隐私”设置项，在右边勾选“启用傲游安全监控”项，点击“应用”按钮，再点击“关闭”。设置完毕后，需要关闭并重新启动傲游浏览器，才能让安全监控功能生效。以后浏览网页时，如果有网页病毒或木马程序试图运行，Maxthon 2.0浏览器会自动弹出拦截窗口予以提示。点击“阻止此操作”按钮，即可阻止木马的运行。



如果使用的是IE浏览器，那么可以安装一个名为“IEKavass IE卫士v1.4”的插件（下载地址为http://langouster.com/iekavass/upfile/IEKavassInstall.rar）。该插件可用于IE、Maxthon及其它IE内核的浏览器，彻底从系统底层拦截木马病毒的运行，阻止各种利用各种未知的系统或浏览器漏洞传播的网页木马。启动IEKavass安装程序，选择要安装的系统语言类型，“确定”后即可自动执行安装加载IE卫士内核。安装完成后，需要重启IE浏览器。IEKavass插件不会产生任何进程，几乎不占用系统资源。但网页中的木马病毒程序试图运行时，IE卫士会自动被唤醒并弹出提示对话框（图16）。点击“拦截”按钮，即可安全阻止木马病毒的运行。

六、电脑终结杀手？——“AV终结者”病毒清除

“AV终结者”病毒是继“熊猫烧香”病毒之后，又一危害严重的病毒攻击风暴。其变种数量高达500多个，数十万台电脑感染此病毒。而普通杀毒软件安全工具，也纷纷在此病毒面前败下阵来。

1.“AV终结者”病毒危害

AV（Anti-Virus）终结者病毒，顾名思义，会终结一切反病毒软件和其它安全工具。一旦中了此病毒，普通杀毒软件和安全工具往往被破坏；病毒还会破坏系统安全模式，使用户无法进入安全模式进行修复。中毒后，用户无法正常上网；采用重装或格式化等手段，均无法彻底清除病毒，用户电脑的安全防御体系被彻底摧毁。而“AV终结者”还会自动下载数百种木马病毒，如各类盗号木马、广告木马、风险程序等，用户的网银、网游、QQ账号密码以及机密文件都处于极度危险之中。

2.“AV终结者”病毒清除

中了“AV终结者”病毒后，可以使用“AV终结者”病毒专杀工具进行清除。

金山“AV终结者”专杀工具

金山毒霸出品的“AV终结者”专杀工具（下载地址为http://www.duba.net/zt/avkiller/），可清除各种AV终结者病毒并修复被破坏的系统，包括映像劫持、被破坏的安全模式，以及隐藏文件夹显示功能和被删除的各磁盘分区的自动播放配置。

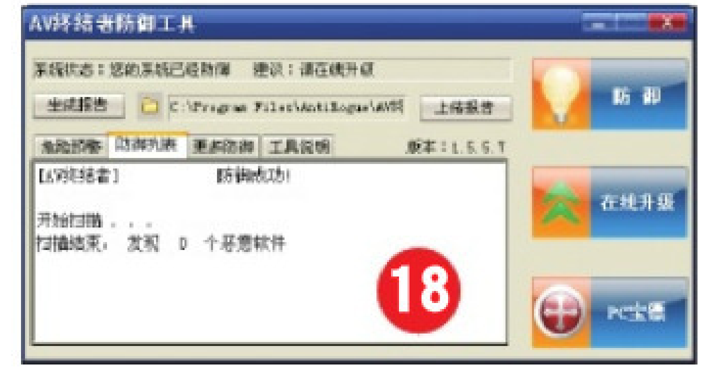


启动“AV终结者”专杀工具后，软件会自动检测系统并清除系统中的自动播放病毒（图17）。清除后先不要重启系统。进入软件界面，点击“禁用自动播放”功能，即可禁用硬盘驱动器及U盘的自动播放功能，防止病毒的再次感染和运行。然后点击“开始扫描”按钮，即可自动检测清除系统中的AV终结者病毒文件，并进行各种系统修复了。

3.“AV终结者”病毒防御

要防御“AV终结者”病毒，可使用“PC宝镖之AV终结者专杀及防御工具v1.5”（下载地址为http://www.pcbaobiao.com/pc/kill_tool/killtool.aspx?id=7）。该工具会根据病毒的行为采取措施，从病毒的入侵渠道开始防御，可关闭系统可以利用的autorun.inf自动运行后门，禁止病毒原体被系统运行。

下载并安装“PC宝镖之AV终结者专杀及防御工具v1.5”。安装完成后会自动修改系统内核、注册表进行防御。该工具运行后，点击界面中的“防御”按钮，自动搜索检测系统是否感染了“AV终结者”病毒，清除后进行实时的保护防御（图18）。



七、"AV终结者"与U盘传播病毒全面防御方案

"AV终结者"之所以爆发后传播很快，危害极大，是由于该病毒采用了两个比较特殊的技术。一个是利用磁盘自动播放功能传播感染，另外就是利用映像劫持进行破坏。而这两种技术，已经开始被越来越多的病毒所采用！

1.自动播放病毒免疫

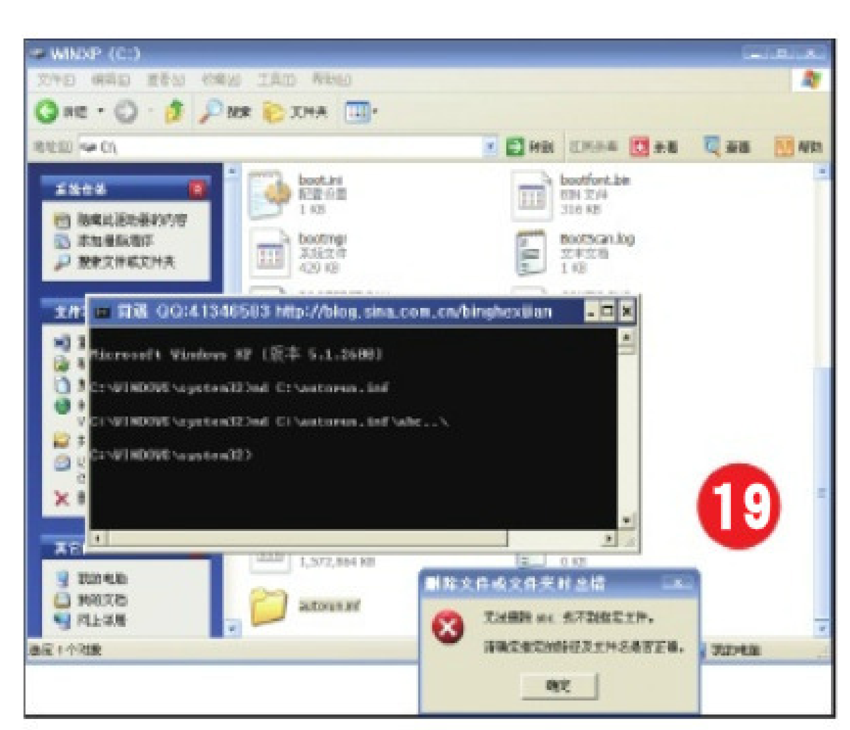
"AV终结者"病毒是一个典型的U盘病毒，也被江民杀毒软件称为"U盘寄生虫"病毒。U盘类病毒是利用U盘和硬盘的自动播放功能进行传播的，因此感染传播非常迅速，而AV终结者只不过是其中之一而已，更多更新的U盘病毒也会不断的出现。如何防御U盘类病毒呢？我们需要对U盘及硬盘的自动播放进行控制和免疫。

方法一：手工免疫U盘

可以通过在U盘根目录中建立一个无法被病毒覆盖的"autorun.inf"文件或文件夹，从而实现免疫的功能。在"运行"中输入"cmd"命令，打开命令提示符窗口，执行如下命令（图19）：

md C:\autorun.inf

md C:\autorun.inf\abc..\



命令执行后，可在C盘根目录建立一个不可删除和修改的"autorun.inf"文件夹，从而实现C盘自动播放的免疫。用同样的方法，可在所有硬盘分区及U盘中建立免疫文件，避免被自动播放病毒感染。

方法二：AImmunity自动免疫

"AImmunity"（下载地址为http://www.antiy.com/download/AImmunity.exe）是安天实验室发布的一款专门针对磁盘自动播放病毒的免疫工具，并可实现注册表的选择性修复和磁盘自启动相关文件的选择性清除。

启动AImmunity后，勾选"全部免疫"项及下方的所有项目，点击"开始免疫"按钮，即可自动对所有磁盘移动存储进行免疫了。在每个硬盘分区下，将会生成一个名为"AutoRun.inf"的免疫文件，即可免疫自动播放病毒。

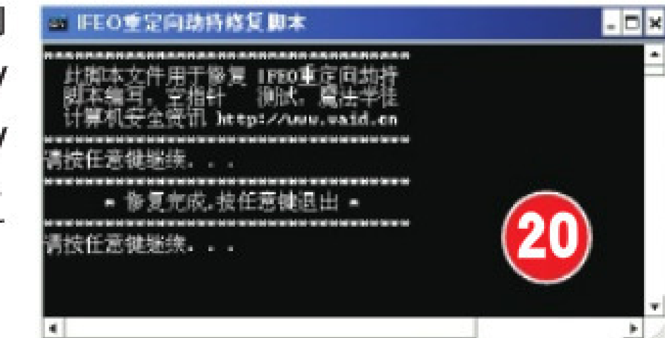
方法三：修改系统外壳

"移动介质病毒先天性免疫补丁"（下载地址为http://tel.91files.com/?49ruo394txw5ngeays48）是通过对系统外壳文件"Shell32.dll"进行修改，达到禁用自动播放的功能。补丁的使用很简单。解压后双击打开命令提示符窗口，按下任意键，弹出程序界面。点击"打补丁"按钮，即可自动替换掉系统中的"Shell32.dll"文件，对自动播放病毒进行免疫。

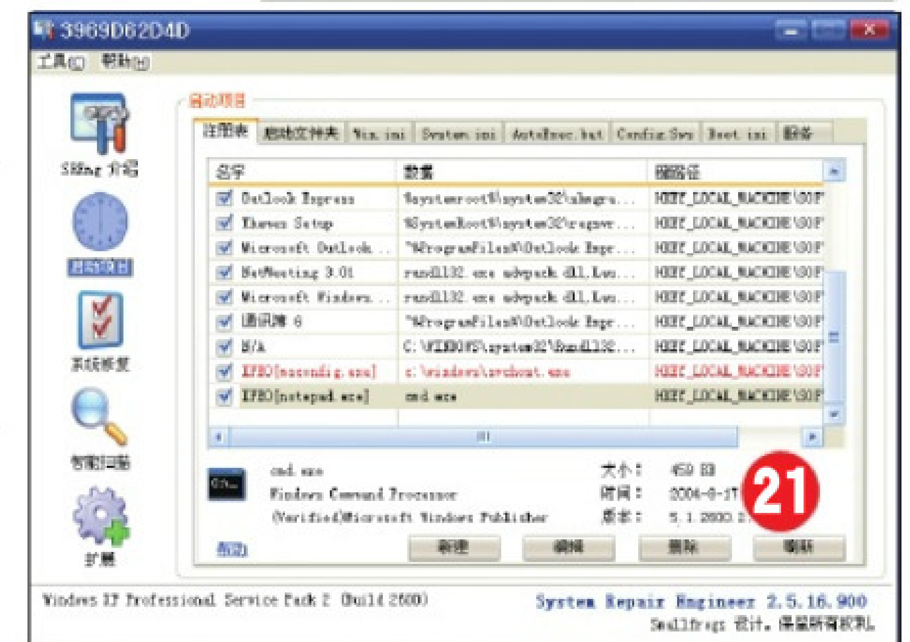
2.映像劫持修复

"AV终结者"病毒之所以非常厉害难以查杀，是因其利用了"映像劫持"技术，从而导致各种系统安全工具和杀毒软件无法运行。许多病毒也开始采用此技术，给查杀带来了很大困难，因此有必要了解专门修复"映像劫持"的方法。"映像劫持"修复工具很多，比如常见的System Repair Engineer、Autoruns等。

"System Repair Engineer v2.5.16.900"（下载地址为http://www.kztechs.com/sreng/download.html）是一个系统安全修复工具，运行后点击左侧的"启动项目"，在右边窗口中选择"注册表"选项页。软件将自动扫描系统中可疑的注册表项目，其中的IFEO映像劫持项目，会以红色高亮显示在列表最后。选择要修复的项目，查看其对应的病毒文件名及路径，再点击"删除"按钮，即可删除映像劫持项目。



"IFEO劫持修复脚本"（下载地址为http://www.mopery.cn/mopery/IFEO重定向劫持修复工具.exe）修复更简单快捷，程序运行后会显示一个命令提示符窗口，回车后即可自动进行映像修复（图20）。当然，上面的这些修复工具，都有可能被病毒劫持映像，造成修复工具无法正常运行。因此，同样只要更改程序文件名，就可突破限制（图21）。



小结

本文盘点了一下2007年最流行和危害最严重的病毒安全攻击事件，并分析同类病毒的清除解决及安全防御方案。除了文件感染类蠕虫病毒、网页病毒、U盘传播的自动播放病毒外，2007年还有一些比较典型的病毒攻击事件。例如"MSN机器人"（Worm.MsnBot.h）类聊天病毒、"网络钓鱼"攻击等，也异常流行。同时，这些病毒攻击事件，还展示了病毒攻击方向的一个转移——在2007年中，病毒攻击的目标从系统漏洞，开始转向了普通的应用软件，从最常用的QQ、迅雷、PPS到百度搜霸等一系列的常用软件，都纷纷被攻击者挖掘出漏洞进行病毒传播与攻击。

2007年末，各杀毒软件安全工具也都纷纷推出了2008新版。在新版的杀毒软件中，除了病毒查杀与防护功能增强外，还都主推出自己的"主动防御"技术，作为防范未知病毒的解决方案。"主动防御，防患于未然"，标志着杀毒软件向未知厉害病毒的宣战。而同时，有许多杀毒软件与安全工具，开始将系统恢复技术融入于病毒清除防护中——也许对于更多的初级用户来说，简单的系统恢复是清除病毒的最快捷方案。可以预见2008年中，互联网上依旧还会病毒肆虐，而新兴的病毒将会更加难缠，危害可能更严重——不过，病毒与杀毒软件安全工具的关系，终将是"魔高一尺，道高一丈"，无论病毒多么厉害，终将会被剿灭。而对于普通用户来说，提高自己的网络安全意识与技术，也是保证新的一年中每日平平安安必不可少的。P



找回被抛弃的WinXP

■广东 GZ

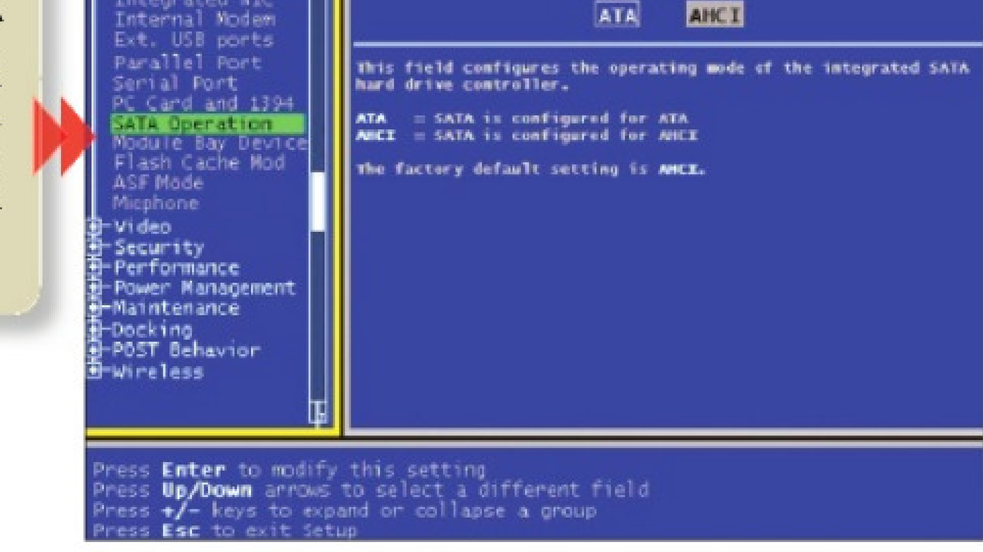
随着微软市场策略的不断深化，Vista逐渐成为市场上所售电脑的预装标准系统。尤其随着Intel新一代迅驰Santa Rosa平台推出，品牌笔记本更无一例外会预装Vista Home Basic，甚至不存在预装WinXP的机型选择。这种强行的市场推广模式带给用户极大的不便，毕竟Vista的软硬件兼容性仍存在不少问题。很多用户仍然需要使用WinXP下的软件和游戏，但购买新电脑的用户却发现支持Vista的电脑根本不支持WinXP，即使求助于品牌机的客户技术支持，也会得到本机型并不支持WinXP的答案。那么如何找回被市场抛弃的WinXP？

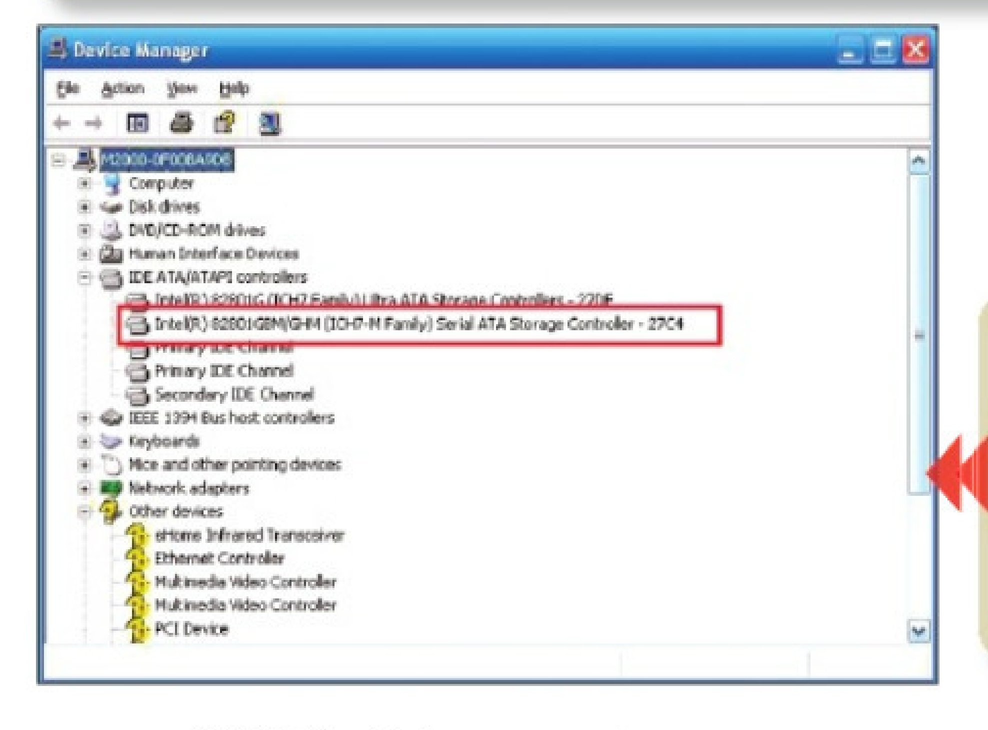
是否如品牌机厂商技术支持所言，某些型号的PC就是不支持WinXP操作系统？答案当然是否定的。用户所遭遇的WinXP的安装问题，实际上是由于SATA硬盘逐渐成为主流造成的。尤其是基于迅驰4平台的笔记本推出后，Santa Rosa平台采用的965PM芯片组只支持SATA硬盘而不支持IDE硬盘，致使WinXP无法安装的问题开始普遍化。因此，SATA硬盘才是问题的本质。当用户在重新安装WinXP的过程中，可能会出现“没有找到硬盘驱动器”的提示，也就意味着WinXP根本无法完成安装。不过问题并不是不可解决的，用户至少可以启用两种方案，实行方法就更多了。

一、改变SATA硬盘的工作模式

首选的方案是利用主板的BIOS设置改变SATA硬盘的工作模式。目前SATA硬盘通常能够工作在两种模式下：一种是“ATA”模式，这是一种兼容模式，它能够将SATA硬盘映射到系统的IDE通道上；第二种则是“AHCI”模式，这是一种高级硬件设备接口模式，能够提供如NCQ等更多硬盘扩展技术。由于主板芯片组不断升级，当前品牌机出厂时BIOS的默认设置SATA硬盘基本都是“AHCI”模式。而这种工作模式SATA硬盘在安装时需要加载驱动，因此不含正确驱动的WinXP安装光盘自然无法完成安装。解决问题的办法也非常简单，下面以DELL品牌机为例说明：

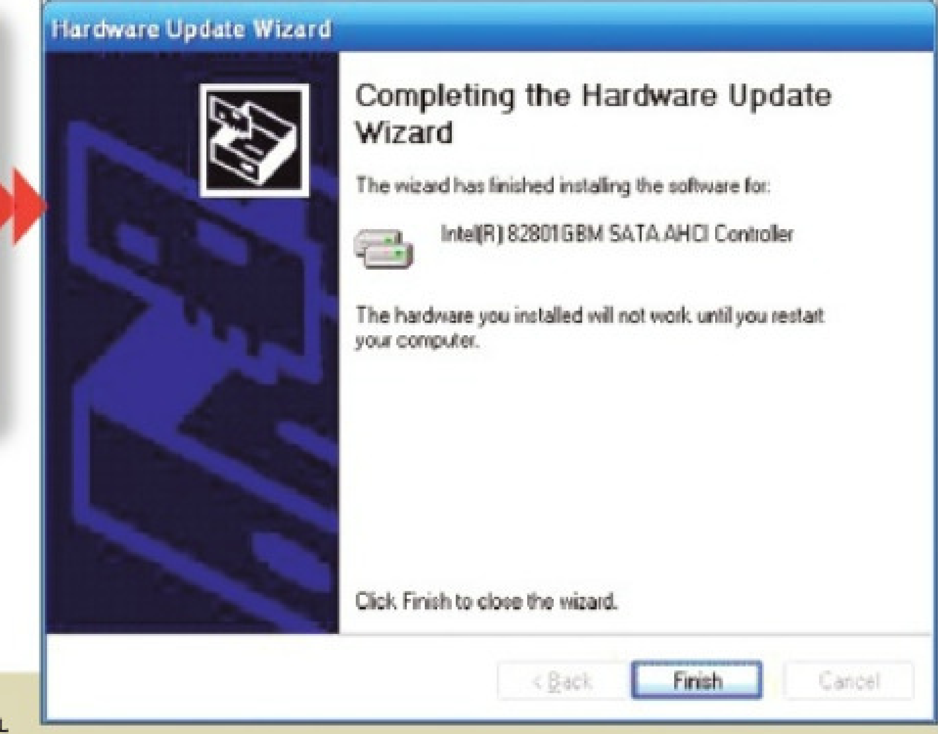
1. 进入在BIOS中，将“Onboard Devices”→“SATA Operation”设置为“ATA”兼容模式即可。注意其他品牌主板的设置可能略有不同，例如可能需要手动关闭“AHCI”子选项等。此时工作在“ATA”模式下的SATA硬盘，能够被WinXP安装程序正常识别并顺利完成安装。

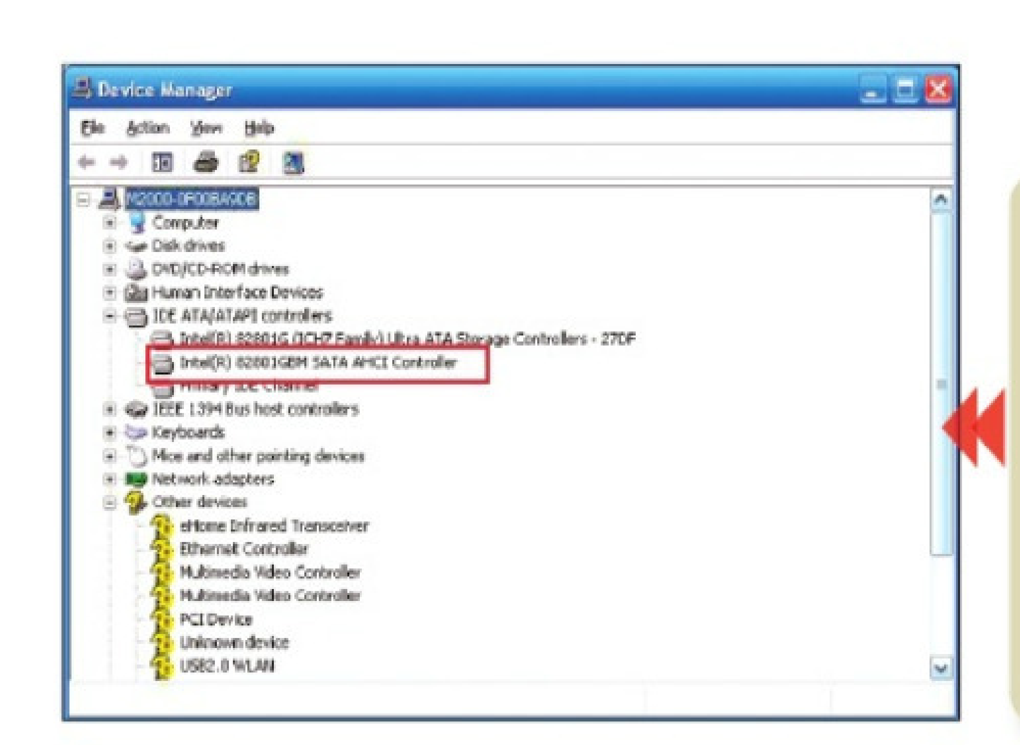




2. 进入新安装好的WinXP操作系统，并将该主板专用的SATA驱动放在本地硬盘中。启动硬件设备管理器，找到“IDE ATA/ATPI controller”分支并展开，查看“Intel 82801GBM/GHM(ICH7 Family) Serial ATA Storage Controller –27C4”分支的属性，并单击“Update Drive”按钮。

3. 在硬件驱动升级中，依次选择“不要连接到互联网搜索”→“从指定位置安装”→“不要搜索自己指定驱动程序”，然后选择刚才放置在硬盘上的SATA驱动程序。在驱动选择的列表窗口中选择“Intel 82801GBM SATA AHCI Controller”并单击“确定”，忽视之后出现的警告对话框，选择“Yes”按钮跳过即可，直到完成安装后重新启动计算机。



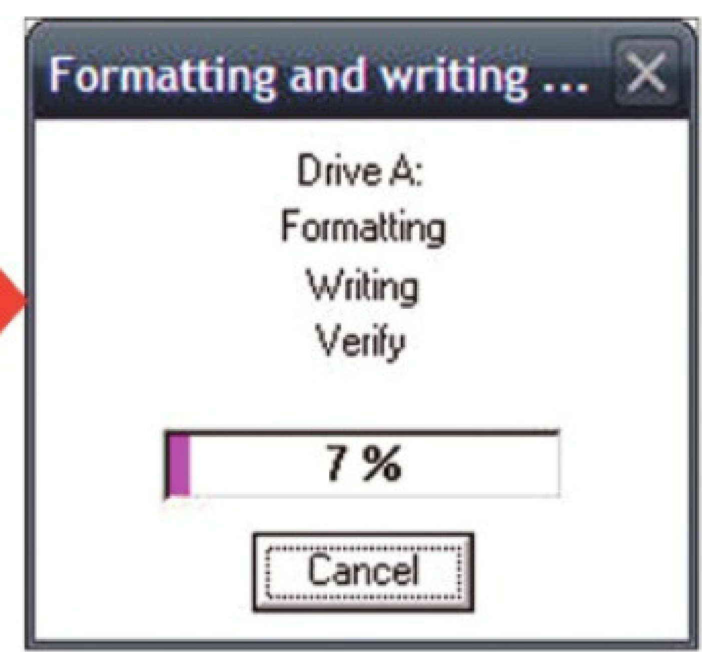


4. 再次进入BIOS设置，并将“SATA Operation”重新修改为“AHCI”模式，保存设置并退出。重新进入操作系统，在设备管理器中将看到“IDE ATA/ATPI controller”下面已经变为“Intel 82801GBM SATA AHCI Controller”，意味着现在硬盘可以SATA的方式正常运作了，而不是使用损失性能的ATA兼容工作方式。注意在操作系统中安装了SATA驱动后，一定要先回到BIOS设置SATA硬盘的“AHCI”模式，否则进入操作系统时会遭遇到BSOD蓝屏错误。

二、软驱加载驱动

利用“ATA”兼容模式的解决方案也有自身的缺陷。首先这样安装的操作系统即使已经安装SATA驱动并设回“AHCI”模式，也无法开启NCQ功能，否则面对蓝屏的系统用户只有重装的命运；其次对于提供SATA Raid功能的主板，如果要启用Raid功能就需要使用“AHCI”模式，也就是说无法使用这种方案解决；最关键的问题是，目前随配Vista的品牌笔记本许多都不提供BIOS兼容模式选项。因此处于以上3种情况的用户，可以采用安装时使用软驱加载驱动的方案，下面以Acer品牌笔记本为例说明：

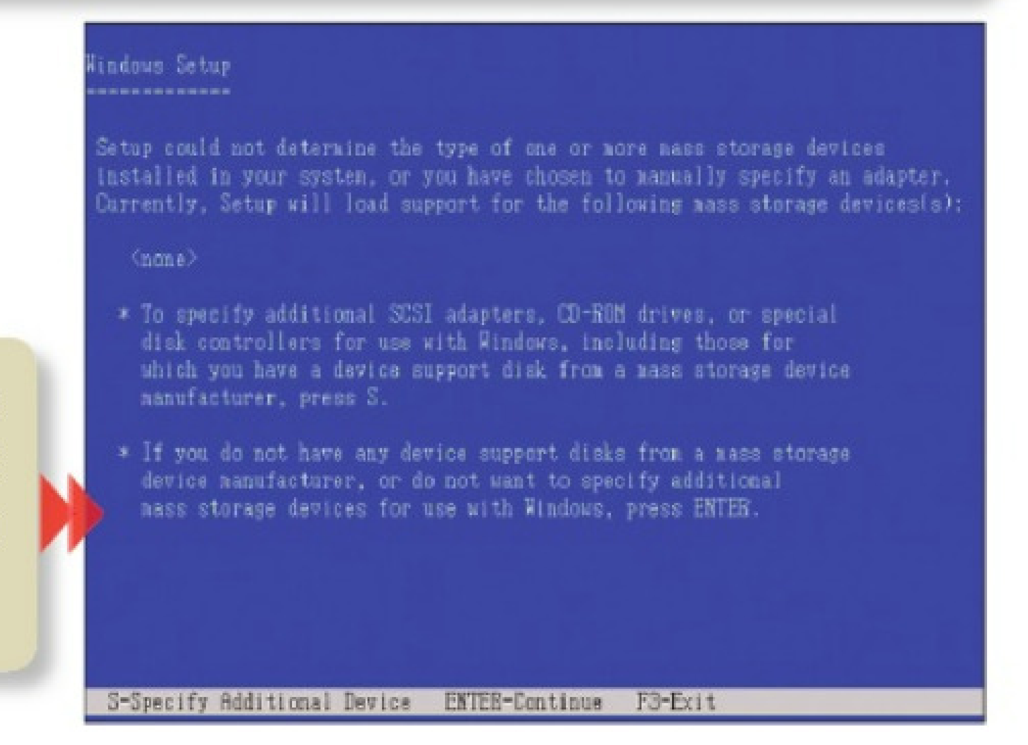
1. 首先需要准备一个软驱和一张软盘（笔记本可使用USB软驱）。从Acer官方网站选择相应型号的XP驱动，下载其中的SATA驱动程序。解压缩后驱动文件夹内有个“F6 Floppy Utility”子文件夹，里面有“f6flpy32”和“f6flpy64”两个自解压程序。其中“f6flpy32”针对32位XP驱动，“f6flpy64”针对64位XP驱动，运行程序会自动把SATA驱动解压缩到软盘上。



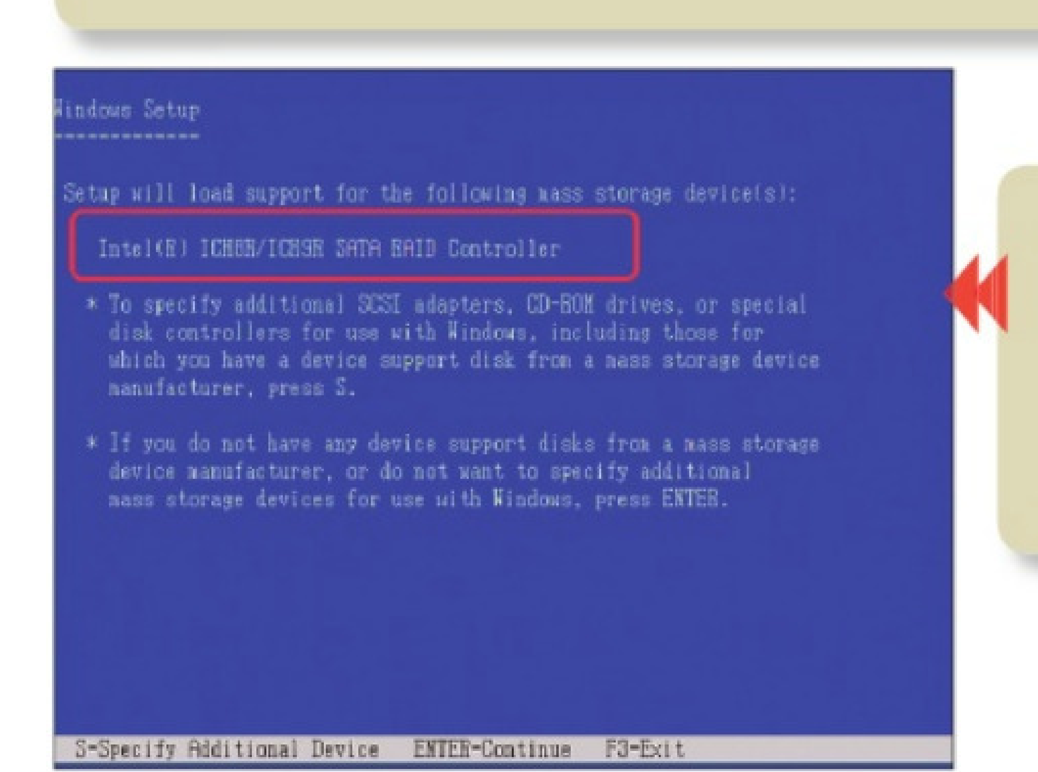
2. 确保SATA驱动软盘插入USB软驱的前提下重新启动计算机，并按“F2”键进入BIOS界面，在“Boot”选项中将光驱设置为第一启动项。放入XP安装光盘后按任意键从光盘启动安装，在出现手动加载驱动的提示画面时，按“F6”键会从软驱导入驱动。



3. 如果成功按“F6”（可按时间是比较短暂的）导入了软驱的驱动，就会进入是否加载指定驱动的提示画面。不要随手按回车键继续Winxp的安装，而是应该按“S”键指定加载相应的SATA驱动程序。



4. 通常导入的会有不同芯片组的多个驱动程序，用户需要利用方向键移动光标选择相应的驱动。因此在重装系统前一定记得先在硬件设备管理器查清本机的SATA驱动，例如一般AS4920、TM4720之类型号应该选择“Intel 82801HEM/HBM SATA AHCI Controller（Mobile ICH8M-E）”。



5. 按回车键确认后，就会出现驱动加载成功的提示界面。如果用户确认驱动加载无误即可按回车键确认并回到WinXP的安装，如果发现驱动指定错误可以再次按“S”键并重新指定正确的驱动。

6. 此时WinXP会继续安装过程，在复制完必要的文件之后，如果之前SATA驱动选择正确，就会找到硬盘的提示界面。用户此时便可进行硬盘分区等一系列操作，余下的安装过程与普通的安装也就没有任何区别了。如果找不到硬盘，则可能是用户指定驱动错误或者是下载驱动错误，只要重复以上操作选择另一个SATA驱动即可。

三、快速集成SATA驱动

利用软驱加载驱动虽然可以完美解决问题，却也有绕不过的前提是用户必须拥有一个适合的软驱。可是当前别说不存在配置有软驱的新款笔记本，连台式机也是凤毛麟角，恐怕也只有服务器还会将软驱当作标配。而USB软驱对于许多地区的用户也是欲购无门。因此上两种方案并不能解决所有人的问题，对于那些BIOS中不提供ATA兼容模式又无法获得软驱的笔记本用户，就只能选择其他的解决办法了。

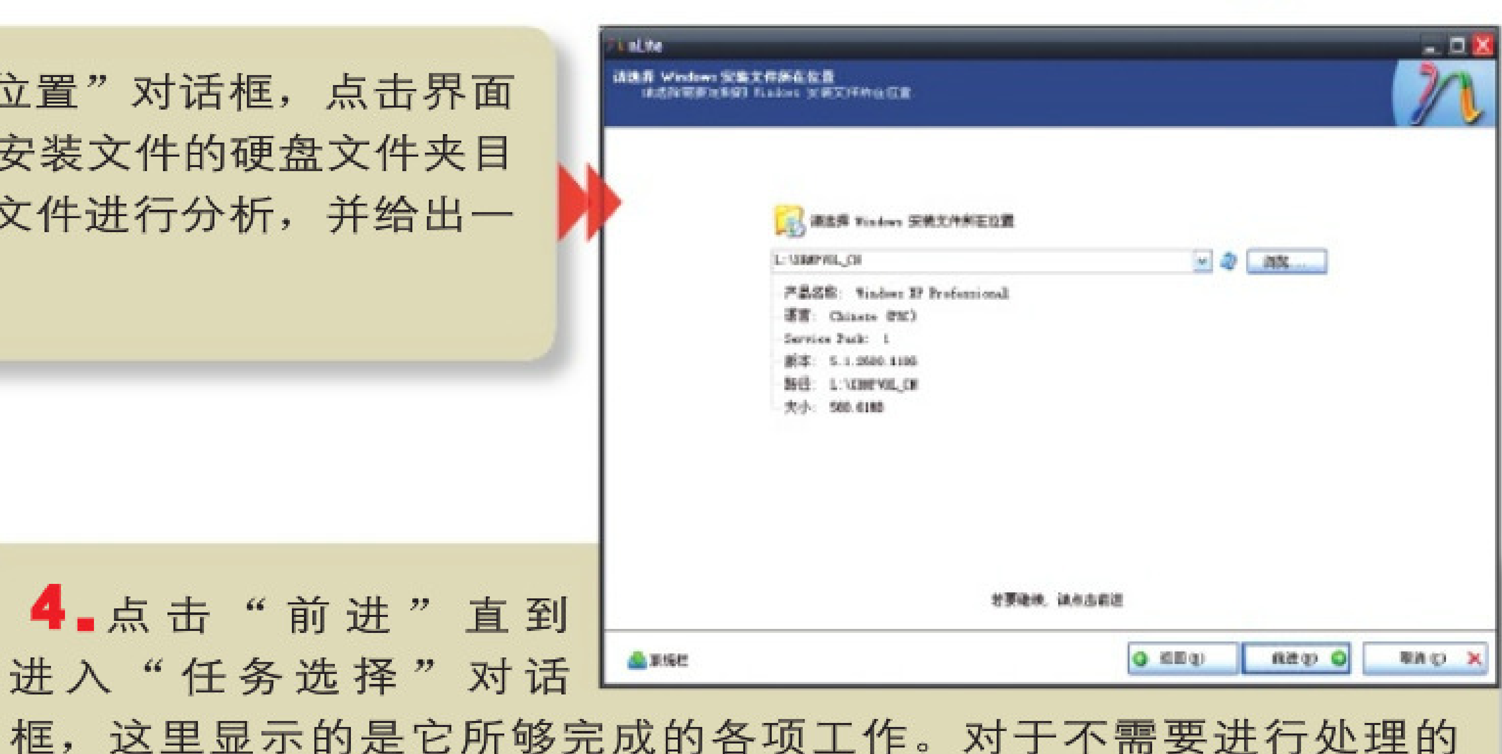
其实许多Santa Rosa平台笔记本随配的依然是WinXP，例如Dell的D630系列。这些随配的WinXP安装时并不会遭遇SATA驱动的问题，即使其BIOS设置只有“AHCI”模式。其中的关键就是对应这些笔记本的SATA驱动被集成到随配的WinXP中，所以这些WinXP安装时可以免去软驱手动加载SATA驱动的过程，整个安装过程与IDE硬盘安装无异。因此只要将SATA驱动集成到WinXP安装光盘，不适用上文两种解决方案的用户也能顺利完成安装。集成SATA驱动有多种方法，使用nLite软件是较为简单易行的，下文就以集成Acer品牌笔记本的SATA驱动为例说明：

1. Acer提供的SATA驱动虽然是可执行程序，但可用WinRAR直接解压。解压后可以得到一个IMA软盘镜像，使用工具WinImage将其中的驱动程序解压放置到硬盘上“SATA”文件夹。通常完整的驱动会包括*.cat、*.inf、*.sys以及txtsetup.oem等数个文件。



2. 将WinXP安装光盘根目录下所有文件和文件夹复制到一个文件夹中，注意放置这个文件夹的硬盘分区要至少有1G左右的剩余空间，因为制作过程中的临时文件会占据其中的一部分。下载并安装nlite（http://nuhi.msfn.org/download.html），注意必须先安装微软的.NET Framework 1.1。启动nlite并在“Language”中选择“Simplified Chinese”，界面就转换成中文的了。

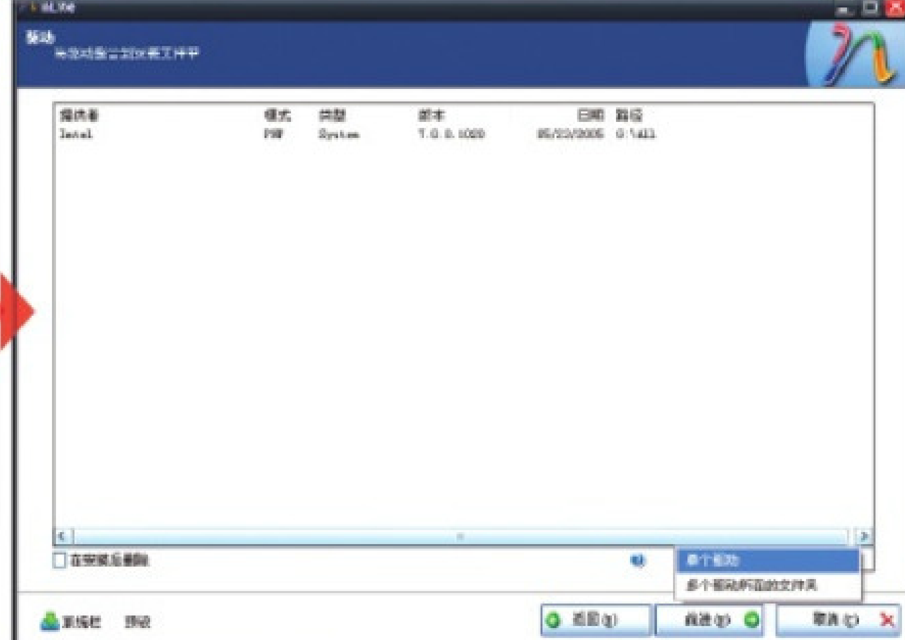
3. 点击“前进”来到“请安装文件所在的位置”对话框，点击界面中的“浏览”按钮，找到刚才放置了WinXP安装文件的硬盘文件夹目录并“确定”。nlite便会对文件夹中的安装文件进行分析，并给出一个分析结果，显示识别出目前安装文件版本。





4. 点击“前进”直到进入“任务选择”对话框，这里显示的是它所够完成的各项工作。对于不需要进行处理的工作，可以把前面的勾去掉以跳过对应的步骤。由于我们只需使用nlite整合驱动，因此这里只需勾选“驱动”以及“可引导ISO镜像”即可。

5. 点击“前进”来到“驱动整合”对话框，如果点击“插入”按钮并选择“单个驱动”，则用户需要手动指定需要整合的驱动程序所在文件夹中的inf文件；若是选择“多个驱动所在文件夹”，则可以自动添加文件夹所有的多个驱动。勾选界面下方的“在安装后删除”选项，那么系统在安装后会在驱动备份目录中删除所添加的驱动文件，从而达到使安装后的系统尽量精简的目的。



6. 驱动添加有“普通PNP驱动”和“文本模式驱动”两种方式，这取决驱动文件夹中是否具有txtsetup.oem文件。“普通PNP驱动”会直接添加所有驱动而不会询问用户，而“文本模式驱动”则会列出所有芯片组驱动程序，用户可以指定集成某个驱动或者按“Ctrl”选择多个驱动来集成。对于nlite工具而言，“文本模式驱动”是成功率相对更高的方式。

7. 添加需要集成的驱动程序后，点击“前进”来结束设置工作。点击“应用更改”对话框中的“是”开始实际的处理工作，视各人硬件配置的不同和添加的驱动数量，整个过程需要数分钟的处理时间。nlite最后会报告整合驱动程序的最终结果。



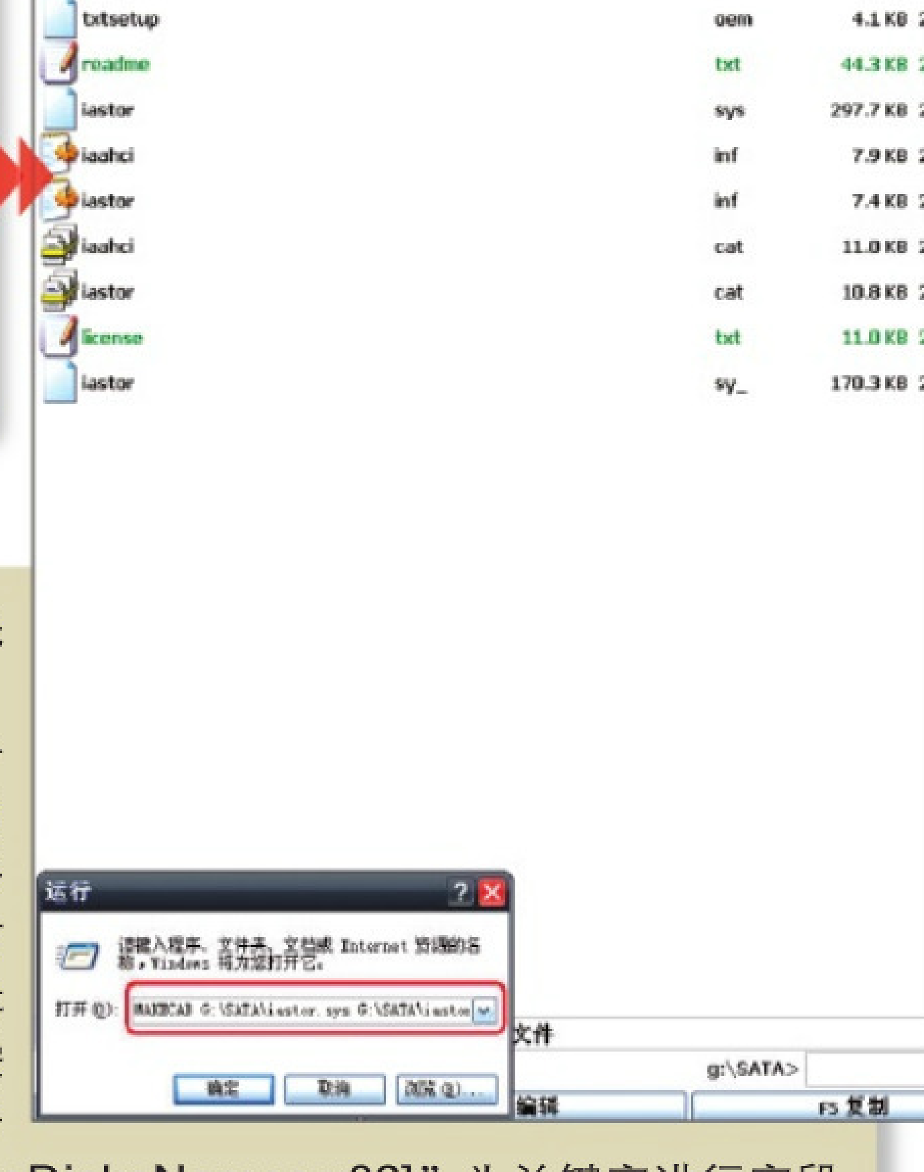
8. 点击“前进”来到“创造光盘镜像”对话框，用户可以直接刻录为WinXP安装光盘；也可以点击“创建ISO”并指定镜像存放位置，用虚拟机进行检验后再刻录为光盘。

nlite集成SATA驱动是普通用户都能够轻松完成的解决方案，因此用户可作为首选的集成方式，运气不差的话也都能够成功打造出适合自己机器的WinXP安装光盘。不过也会有不少失败的例子，通常都不会遭遇安装程序报告“找不到硬盘”的错误。这要么是渡过复制文件的文本模式安装阶段，只要转入图形安装界面阶段就会蓝屏；要么系统虽然顺利度过GUI安装阶段，但是只要重启到滚动条一过就会出现蓝屏。这些错误都表明nlite并未正确集成驱动，碰到这种情况就只能够手动修改和集成了。

四、手动添加模式

手动将SATA驱动集成到WinXP光盘，可以在nlite集成的基础上进行修改，也可以在干净的镜像基础上手工进行添加。如果使用后一种方式，那么像上文一样先将WinXP安装文件全部复制到硬盘某个文件夹，并同样准备好驱动程序文件夹。下面仍然以集成上文的Acer笔记本的SATA驱动为例说明。

1. 假设驱动程序全部存放在“G:\SATA”驱动文件夹内，首先要将所有驱动文件打包为CAB格式，不过不包括其中的txtsetup.oem和说明文本。在“开始”菜单中打开“运行”对话框，输入类似这样的命令：“MAKECAB G:\SATA\iastor.sys G:\SATA\iastor.sy_”，将所有文件逐一打包后，原来的文件即可删除。将打包完毕的“G:\SATA”驱动文件夹复制到WinXP安装光盘存放文件夹的“i386”子文件夹下，当然去除其中未打包的txtsetup.oem和说明文本。




```
[SourceDisksNames.x86]
1   = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
2 = "%cd2name%","%cd2tagfilei%",,\cmpnents\tabletpc\i386
3 = "%cd2name%","%cd2tagfilei%",,\cmpnents\mediactr\i386
4 = "%cd2name%","%cd2tagfilei%",,\cmpnents\netfx\i386
100 = %spcdname%,%spcdtagfilei%,,\i386,1
_1      = %bootname1%,"%boottagfile1%",,""
_2      = %bootname2%,"%boottagfile2%",,""
_3      = %bootname3%,"%boottagfile3%",,""
_4      = %bootname4%,"%boottagfile4%",,""
_5      = %bootname5%,"%boottagfile5%",,""
_6      = %bootname6%,"%boottagfile6%",,""
1_      = %bootname1%,"%boottagfile1%",,""
2_      = %bootname2%,"%boottagfile2%",,""
3_      = %bootname3%,"%boottagfile3%",,""
4_      = %bootname4%,"%boottagfile4%",,""
5_      = %bootname5%,"%boottagfile5%",,""
6_      = %bootname6%,"%boottagfile6%",,""
7   = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386\lang
107 = %spcdname%,%spcdtagfilei%,,\i386\lang,1
8   = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386\lang
9   = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386\lang
10 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386\lang
11 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
12 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
13 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
14 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
15 = %cdname%,%cdtagfilei%,,\i386
1999= %cdname%,%cdtagfilei%,,"\i386\SATA
```

2. 接着在WinXP安装光盘存放文件夹的“I386”子文件夹下，找到一个名为“txtsetup.sif”的文件。这是WinXP在安装时加载驱动程序的信息文件，可用文本编辑器打开它进行修改。按“Ctrl+F”快捷键，打开查找对话框，以“[SourceDisksNames.x86]”为关键字进行字段查找。找到“[SourceDisksNames.x86]”字段后在其下添加以下内容：“1999 = %cdname%,%cdtagfilei%,,"\i386\SATA"”，意思是定义驱动程序光盘存放位置的数字代码，数字可以随意但是不要和已有定义的数字冲突，所以设个较大的数字会很安全。

3. 以“[WinntDirectories]”为关键字进行字段查找，找到“[WinntDirectories]”字段后在其下添以下内容：“1999 = SATA”，意思是定义复制到硬盘后存放位置的数字代码。

```
[SourceDisksNames.ia64]

[WinntDirectories]
1999 = SATA
1  = "\"
2  = system32
3  = system32\config
4  = system32\drivers
5  = system
7  = system32\ras
9  = system32\spool
10 = system32\spool\drivers
11 = system32\spool\drivers\w32x86\3
12 = system32\spool\prtprocs
```

4. 以“[SourceDisksFiles]”为关键字进行字段查找，找到该字段后，在其下添加如下这样的内容：“iaStor.sys = 1,,,,,,4_,4,1,,,1,4”。这里是描述驱动程序所在位置的代码，基本格式为“filename_on_source=diskid,subdir,upgradecode,newinstallcode,spare,spare,newfilename”，具体定义就在上面搜索的“[SourceDisksNames]”和“[WinntDirectories]”等字段中。这个“iastor.sys”就是SATA驱动程序文件夹中的基本驱动程序文件名，复制位置代码“4”说明用户还必须将SATA驱动文件夹中的“iastor.sy_”复制一份到“I386”子文件夹下，一定注意不要忘记这个文件复制操作。

5. 继续在“[SourceDisksFiles]”字段下添加例如这样的内容：“iastor.inf = 1999,,,,,,,1999,0,0”，这次要将SATA驱动文件夹内所有驱动相关文件全部添加，包括.cat签名文件、.inf安装信息文件等。不要遗漏任何一个文件，否则就可能出现nlite集成失败一样的蓝屏错误。

```
[SourceDisksFiles]
iaahci.cat = 1999,,,,,,,1999,0,0
iaahci.inf = 1999,,,,,,,1999,0,0
iastor.cat = 1999,,,,,,,1999,0,0
iastor.inf = 1999,,,,,,,1999,0,0
iaStor.sys = 1,,,,,,4_,4,1,,,1,4
iastor.sys = 1999,,,,,,,1999,0,0
_default.pif = 1,,,,,,,1,2,0
3dgarro.cur = 1,,,,,,,,3,3
3dgmove.cur = 1,,,,,,,,3,3
3dgnesw.cur = 1,,,,,,,,3,3
3dgno.cur = 1,,,,,,,,3,3
```



6. 使用文本编辑器打开之前提过的驱动文件夹中的“txtsetup.oem”文件，如果没有打开相关驱动的inf文件也是可以的，以“[HardwareIds.]”为关键字进行搜索，应能找到类似“[HardwareIds.SICS.iaAHCI_ICH9R]”的字段。将所有这些字段下的代码复制到“txtsetup.sif”文件的“[HardwareIdsDatabase]”字段下，并且修改原有代码的格式。原有字段下的代码如“id = "PCI\VEN_8086&DEV_2922&CC_0106","iaStor"”，将其修改为“PCI\VEN_8086&DEV_2922&CC_0106 = "iaStor"”。逐一修改所有的代码，不要有遗漏。

7. 继续“txtsetup.oem”文件中查找“[scsi]”字段，将该字段下的所有代码复制到“txtsetup.sif”文件的“[SCSI]”字段下。原有代码如“iaAHCI_ICH9R = "Intel(R) ICH9 SATA AHCIController (Desktop ICH9R)"”，只要将等号前的定义代码全部换成“iaStor”即可，如“iaStor = "Intel(R) ICH9 SATA AHCIController(Desktop ICH9R)"”。

8. 在“txtsetup.sif”文件查找“[SCSI.load]”“[FileFlags]”，并分别添加如下内容：

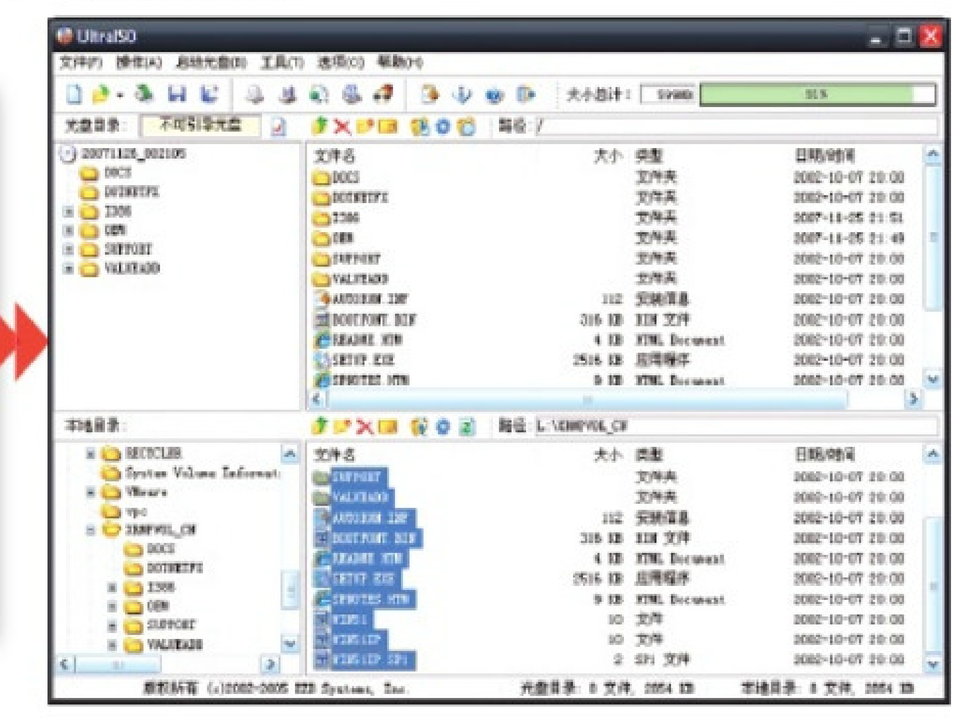
```
[SCSI.load]
iaStor = iaStor.sys,4
[FileFlags]
iaStor.sys = 16
```

至此SATA驱动程序的相关信息就全部添加到了WinXP安装信息文件“txtsetup.sif”中了，实际这基本上就是一个将驱动程序的“.inf”或“.oem”信息文件内容移植到“txtsetup.sif”文件中的过程。

9. 到目前为止用户已经完成了SATA驱动程序文件和信息文件的移植，剩下的工作则要告知WinXP在安装时正确加载驱动，这个工作需要通过创造或者修改“winnt.sif”文件来解决。这个文件是WinXP系统在安装时的无人值守安装文件，可以在其中指定非微软提供的第三方驱动程序的安装路径。使用文本编辑器在“i386”文件夹下创建一个文本文件，再将文件名改为“winnt.sif”即可。如果已经存在此文件，那么用文本编辑器直接打开修改。注意确保是修改为“winnt.sif”文件，而不是错误的“Winnt.sif.txt”文本文件。在“winnt.sif”文件中添加以下内容：

```
[Unattended]
OemPreinstall=Yes
OemPnPDriversPath="I386\SATA"
```

10. 最后则是将集成好SATA驱动的WinXP文件夹打包为安装光盘镜像，最简单的办法还是利用nlite的镜像生成功能。另一种办法则可以借助“UltraISO”这类工具。以UltraISO为例，首先利用菜单中的“保存引导文件”命令，获取WinXP的原始安装光盘的引导信息文件；接着新建光盘镜像并将上面集成好的WinXP文件夹内所有内容拖入，执行“启动光盘”菜单中的“加载引导文件”命令，加载上一步提取的光盘镜像引导文件；再指定一个保存光盘镜像的路径和文件名后，生成光盘镜像文件即可。



使用虚拟机测试集成镜像无误后再用Nero把镜像文件刻录到光盘中，这张安装光盘在支持SATA的硬件环境下全新安装WinXP，既不必按F6，也不会损失任何SATA硬盘的高级技术。不过必须指出，手工集成SATA驱动程序的WinXP安装光盘是一件相对复杂的工作，特别是集成大量不同SATA驱动程序时，所需要的操作往往繁琐而极易出现失误。而哪怕是半角符号这样的小错误，集成工作可能都会以错误或失败告终，往往需要用户根据自身实际情况主动解决不同问题。如果用户要制作集成大量SATA驱动的通用安装光盘，BTS驱动包快速集成方法才是最佳的方案。

五、BTS驱动包集成

BTS驱动包（http://www.driverpacks.net/Projects/DriverPacks/）是DriverPacks网站制作的通用驱动集成包，包括基本驱动集成包、主板驱动集成包、显卡驱动集成包等。使用BTS驱动包可以轻松集成大量驱动，使用户摆脱繁琐的手动工作。使用BTS驱动包来集成SATA驱动，就只需下载DriverPack BASE和DriverPack MassStorage两个驱动包即可。DriverPack MassStorage包括了大量PATA、SATA、SCSI、Raid驱动的集合，能够驱动大多常见的SATA控制器。很显然，BTS驱动包集成方案并不是特定芯片组的集成首选，而是一种打造通用SATA驱动集成安装光盘的快速方法。当然，使用上文两种集成方案都无法成功时，也可以使用BTS驱动包来试试运气。毕竟这种方式更加简单，而且只要用户的SATA控制器不是太偏门都有可能安装成功。

1. 建立名为BTS的新文件夹，将下载的DPs_BASE_7052.exe解压缩到BTS文件夹中，并将下载的SATA驱动包DP_MassStorage_wnt5_x86-32_7092.7z复制到文件夹“BTS\DriverPacks”下。双击启动解压得到的DPs_BASE.exe，选择设置为中文界面。





2. 像上文一样先将WinXP安装文件全部复制到硬盘某个文件夹，点击DPs_BASE.exe程序界面的前进箭头，运行到“选择安装平台位置”界面时，点击“浏览”并选择WinXP安装文件文件夹。

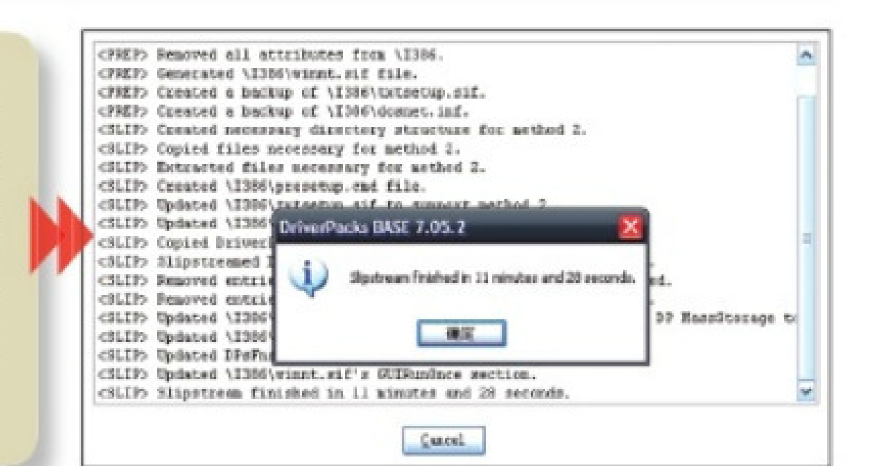
3. 在选择需要整合的驱动包界面，由于上面只将DriverPack MassStorage放置在文件夹“BTS\DriverPacks”下，所以这里也只有DriverPack MassStorage被识别出来，勾选其即可；注意下方的“DriverPack MassStorage text mode”也要勾选。





4. 继续前进到整合方式的选择，其中第一种方式与上文手动集成方式是一样的，需要winnt.sif无人值守安装文件指定安装位置；第二种方式实际上是将光盘上的驱动程序复制到硬盘，然后再利用注册表进行调用安装。

5. 程序剩余的设置选项保持默认即可，当然，熟练用户也可以根据自身需求来设置。点击下方的“整合”按钮开始集成工作，用户可以在输出窗口中清楚地看到整个集成的过程。



6. 整合完毕后程序会关闭。查看硬盘上WinXP安装文件存放文件夹，发现其中会多出一个OEM文件夹，里面存放的即是被整合的驱动程序。取决于用户之前选择的整合方式，驱动会以.7z文件或者.cab文件的不同方式存在。剩下的工作也就是将文件夹制作为WinXP安装光盘镜像，方法上文已述。

六、尴尬的外设驱动

当用户辛苦解决SATA驱动问题安装上WinXP时，并不意味着回到了熟悉的天堂，从未遭遇的苦恼才真正开始，用户很可能会发现本机硬件没有WinXP的驱动可用。尤其是那些拥有独特外设的笔记本用户，面对硬件设备管理器中一大堆问号几乎会感到绝望，原因就是相应的品牌厂商并不提供对应机型的WinXP驱动程序，理由是这些机型随配的操作系统是Vista。其实厂商这种只有新操作系统驱动而没有老操作系统驱动的奇特举措，皆因微软的Vista市场推广策略的压力，以驱动的缺失来强行推动Vista的市场占有率，并不与任何技术问题相关。对于同质化严重的台式品牌机，使用公版驱动能解决大部分问题。但是对于笔记本而言情况完全不同，笔记本硬件中类似主板、显卡还有希望使用公版驱动，但是声卡、蓝牙、读卡器等诸多外设硬件往往很独特，如果厂商不提供相应的WinXP驱动，很难能完美解决。一个极端的例子是索尼的某些笔记本没有驱动甚至都无法启用触摸板。

可以肯定的是目前惠普、索尼和东芝3家的部分新产品在WinXP驱动方面有问题，用户购机前一定要考虑清楚。目前中文网站肯定不能直接获得WinXP的驱动程序，用户唯一的希望是在弄清该硬件的前提下，在它们的北美网站能够获得不同机型的同类硬件驱动。已经购机处于这种不幸情况下的用户，可以使用Everest查看本机的硬件信息，再根据这些信息到北美官网或驱动之家等网站去搜索对应的驱动。P



工具快报

无论作者还是编辑，跟杂志相关的工作总会有一些时间上的微妙感觉：明明时间上这一年还剩下若干天，但编辑撰写时却必须以另一种提前的时间观念在进行。就像现在，离元旦还有些日子，但早就在提醒自己这是新一年的稿件了。好了，我的意思其实就是说新的一年，亲爱的读者们，你们还会继续听到我在这里絮叨罗列一些最近发现的自以为有用或有趣的软件。过往一年多谢大家的支持，也盼望新的一年介绍的软件能够让大家更满意。

■江苏 淮扬客

Inpaint 1.0

□大小：211kB □授权：共享 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080101

□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/9595.htm



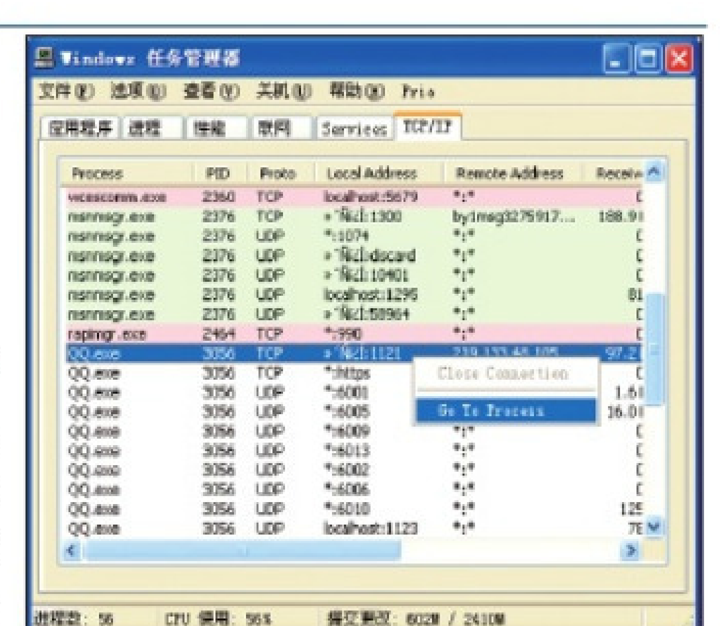
一款去除相片上斑痕的软件。其处理效果之好，底层技术之智能化以及使用之简单，笔者只能用“惊艳”二字来形容。无论是脸上的小痘痘，或是皮肤上的皱纹、图片上的水印，甚至是一片蓝天白云背景下的一棵树、绿色林原中的一幢小房子——你都只需用虚线框选定这些或大或小的“斑痕”，然后再点击工具栏上的绿色三角箭头，很快就能得到一张完美的干净图片。而且这张图片上，你看不到任何原来“斑痕”存在过的痕迹。在Photoshop中也有类似的处理工具，但其智能程度笔者认为与该软件还存在差距。截图中的左右对比图即为该软件的真实使用效果展示。

Prio 1.9.8

□大小：457kB □授权：个人用户免费 □语言：英文

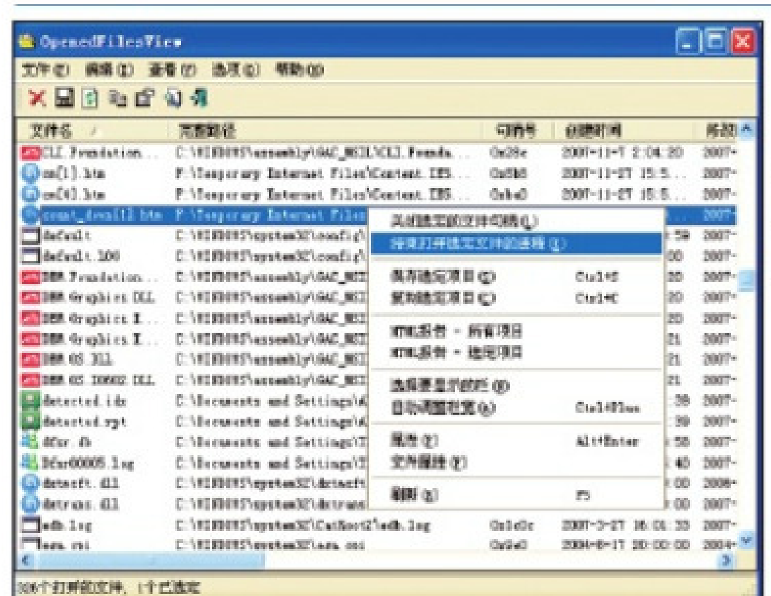
□快车代码：popsoft080102

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62470.htm



一款很不错的Windows任务管理器功能扩展软件。它会在系统的任务管理器中添加两个新标签页面：“Services”标签页相当于将系统的“服务”管理组件嵌入其中，在这里你可以结束、开启、暂停、继续某个系统服务或者设置它们的启动方式（自动、手动、禁止）；“TCP/IP”标签页下列出了所有进行了网络通信的进程端口、上下行流量/速度等信息。而在原有的“进程”标签页面中，也添加了新的功能。例如你可让任务管理器“记住”某个你已设定好的进程优先级，下次该进程启动时即可用该优先级运行。在以上3个页面中，均会以“绿、红”背景色标记某个项目的安全性（绿色项目已确定为安全，红色项目未知）；此外，软件还将3个页面中的各选项建立了联系。例如你在“Services”页面中右击已启动的服务项，即可快速进入到“进程”页面中对应的进程项，这一功能将为系统诊断带来诸多益处。原版软件对中文名支持较差，可在下载页面最下方找到中文语言包并安装。

OpenedFilesView 1.11



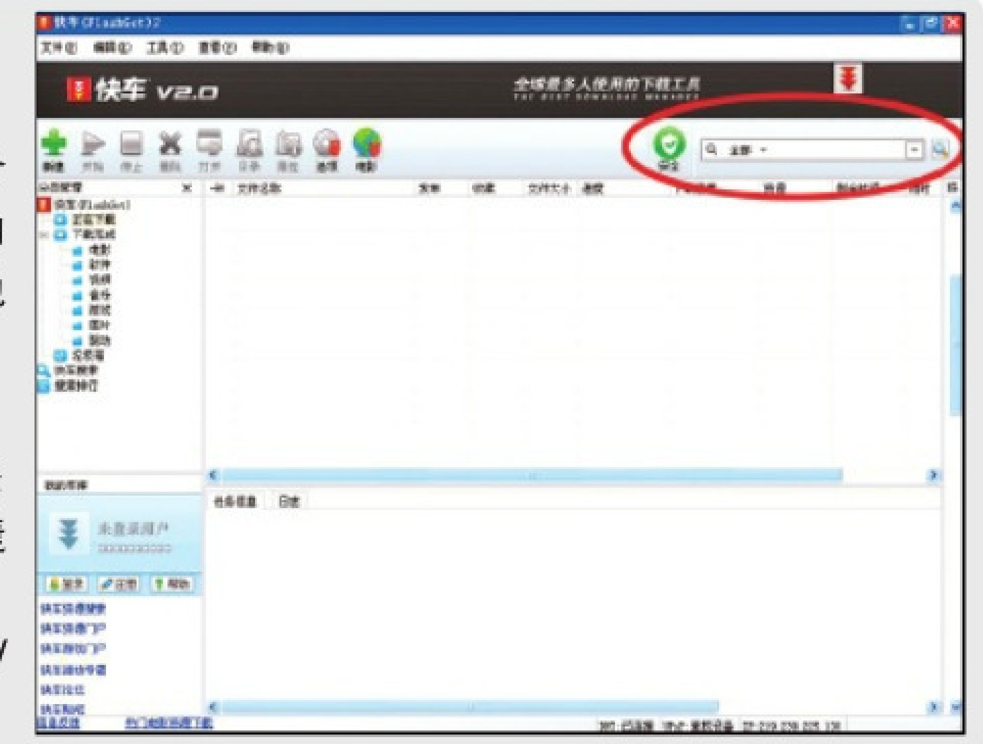
□大小：50kB □授权：免费 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080103

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57628.htm

从名字来看，该软件的功能似乎跟上期介绍的“Pocket KillBox”有点相像，但它并不仅仅是用来删除某个“正在使用中的文件”，还可让你看到目前系统上所有正被打开的文件信息。这些信息包括文件的具体路径及各种属性、打开该文件的进程及其路径、文件以什么样的共享方式被打开等。通过右键菜单操作，你可试图关闭被打开文件的文件句柄或者干脆将其打开的进程结束。如果你正在诊断一些与文件相关的系统问题，或者对程序开发有些兴趣，甚至只是对系统如何运行颇有些好奇，这款软件都不会让你失望。最后提醒：选定菜单项“选项”→“显示打开的目录”将可看到更多有用信息。

借助快车代码，便捷下载软件

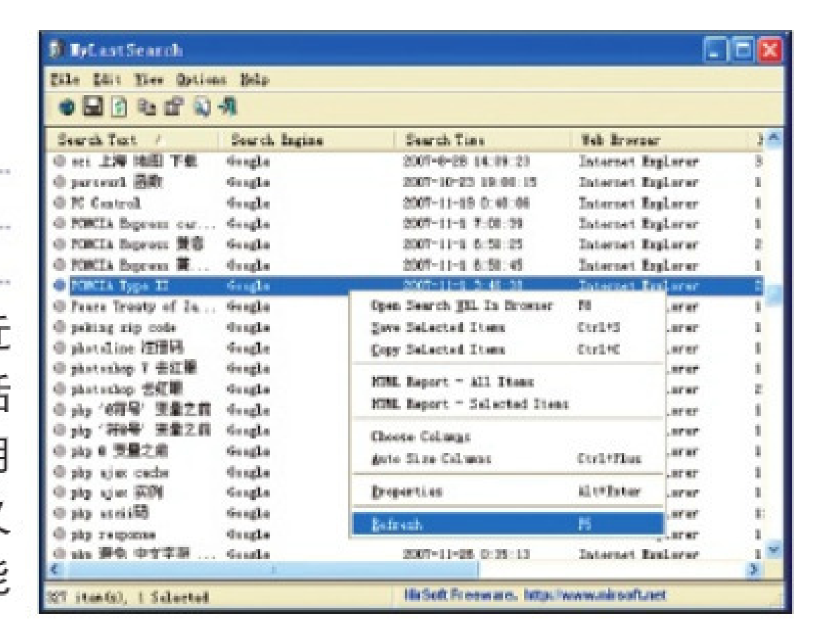


从今年第一期开始，“实用软件”栏目同快车（FlashGet）合作，为“工具快报”“中国共享软件”“掌上乾坤”子栏目所介绍的软件，提供一个全新的下载渠道。借助快车代码，你可以更加便捷地获取本刊中推荐的资源。

在快车（FlashGet）的搜索栏中 [全部 ▾ 请输入关键字…] 输入快车代码，然后回车，该资源的专用下载链接就会显示在新弹出的搜索结果中，使用快车（FlashGet）软件即可轻松实现高速、便捷的下载体验。

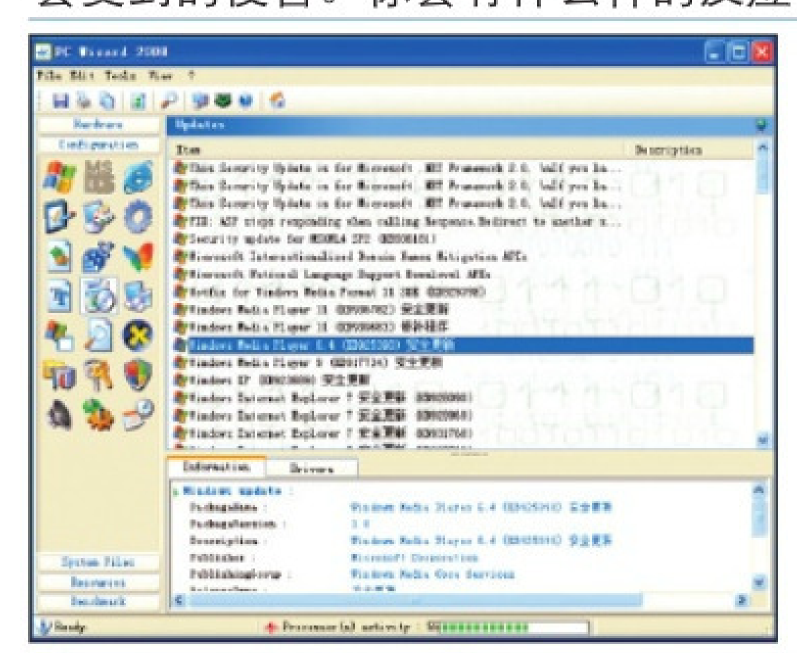
* 推荐使用快车2.0 Beta 4实现该功能，最新版快车可以在http://www.flashget.com下载。

MyLastSearch 1.00



□大小：44kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080104
□下载：http://www.nirsoft.net/utils/mylastsearch.zip

一款绿色软件，运行后将扫描浏览器缓存和历史文件，之后列出所有你最近利用主流搜索引擎搜索过的关键字以及搜索日期等信息。软件支持的浏览器包括IE和FireFox，支持搜索引擎包括Google、Yahoo和MSN。不少使用过该软件的用户，都对扫描结果表示了不同程度的惊讶甚至是一丝丝恐慌。一方面是无意间又看到了过去几个月甚至一年多的搜索历史，但另一方面也看到了自己的隐私可能会受到的侵害。你会有什么样的反应呢？



PC Wizard 2008 1.81

□大小：2.59MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080105
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/22821.htm

由CPU-Z的开发者Cpuid.com制作的一款系统全面检测软件。其检测范围不仅包括详细的硬件信息，而且还涉及到操作系统的方方面面，其中不少信息在同类软件中较为少见。特举几例：MSN和ADSL拨号的用户名/密码、Windows Updates更新列表、系统启动/运行时间以及自安装系统来所有重启的次数、系统相关的ini及Log文件查看……软件还可对中央处理器、L1缓存、L2缓存、内存效能等进行测试。新版加入了对各种最新硬件的支持，建议老用户及时更新安装。

PC Tools Firewall Plus



□大小：4.69MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080106
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54964.htm

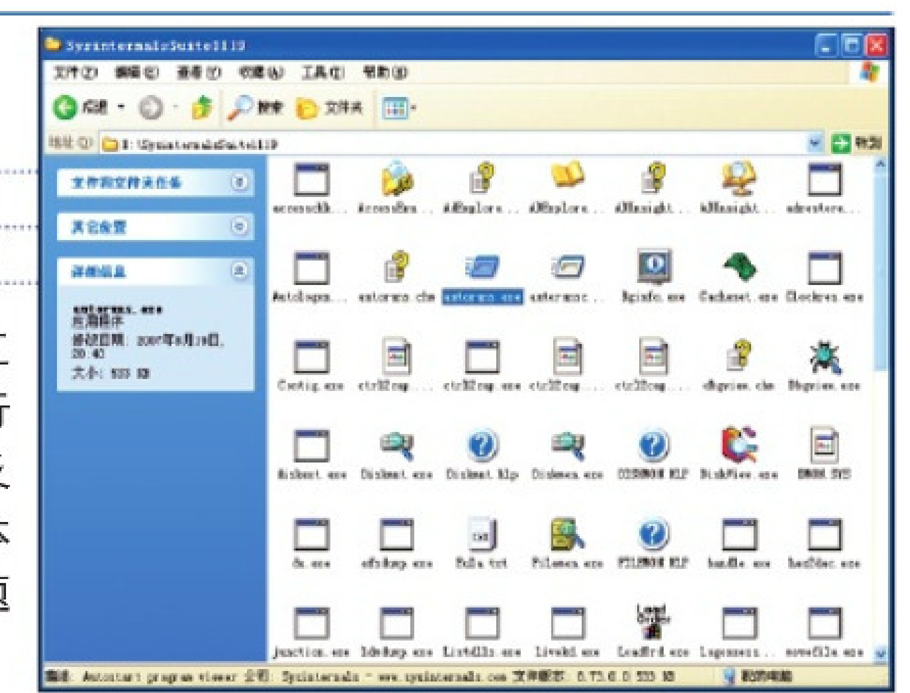
如果你正在为系统挑选一款个人防火墙软件，这便是一个不错的选择。这款防火墙采用了区分“用户模式”的方式来提供更好的用户体验，普通用户只会面对“是否让某软件连接网络”这样简单的确认提示，而专家用户则会得到更多诸如“某软件正以某端口连接网络，是否允许”之类更细致的提示。此外，防火墙可选的“启用隐身模式”可让用户选择本机在局域网中是否可见，避免了一些同类软件默认禁止局域网访问给用户带来的困惑。当然，全简体中文的界面相信也能让国内用户大感亲切。最后需要注意安装过程中，软件会建议你安装该公司的另一款共享软件“Spyware Doctor”（间谍软件防护工具）。该软件确实获好评无数，但若是你不准备付费，可取消安装；软件的使用是免费的，但必须在官方主页上注册获取用户名并在软件中填写，方可在30天之后继续使用。

VolumeTouch 1.1

□大小：293kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080107
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1198339200/37557.shtml

很多使用标准键盘的用户可能会希望自己的键盘也具备音量调节的功能，安装了这款曾获相关媒体5星级评价的小软件之后，将允许你用这样的方式调节音量：按下“Shift+Alt”组合键，然后滚动鼠标滚轮或者同时按键盘上的上下方向键（组合键及鼠标动作均可自定义）就可实现。调节音量时任务栏图标上的刻度也会上下变化，方便且一目了然。通过任务栏图标还可方便地访问“主音量”控制窗口、录音机及“声音和音频设备属性”。不过如果要让该软件随系统启动，需手动将该软件快捷方式拖动到“开始”菜单→“程序”→“启动”项中。任务栏上原有的“小喇叭”在此情况下就没有存在的必要了，可在“声音和音频设备属性”窗口中取消“将音量图标放入任务栏”。

Sysinternals Suite 20071119



□大小：8.67MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080108
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1197129600/37456.shtml

本栏目以往多次介绍或提到了Sysinternal公司出品的许多免费系统小工具，例如BGInfo、ZoomIt、Process Explorer等。无论图形界面还是命令行界面，这些强大的工具都可帮助用户有效管理、诊断和解决Windows系统及应用程序故障。现在该公司将所有这些小工具打成了一个包，以便用户整体下载和管理。当前版本包括69个工具，强烈推荐所有想解决或了解系统问题的朋友下载。P

灵活组装功能模块——Beyond

□版本：0.9.3 beta 2 □大小：1.40MB □授权：免费软件
□作者：lifesinger □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://code.google.com/p/ibeyond
□下载注册：http://code.google.com/p/ibeyond
□快车代码：popsoft080111

说明：如果作者能持续将这款软件做下去，那么你所安装的Beyond将成为一个可组装的“软件系统”。因为它将成为一个组件的“容器”，作者将会开发各种“组件”，而用户则可在这个“容器”中任意组合自己喜欢的组件。如果你并不需要某个组件，那么它将不会出现在你的最终界面中。因此按照作者的说法，“Beyond可以什么都不是，也可以什么都是。Beyond是什么，完全取决于你怎么用它”。目前已可用的组件包括一个有特色的日历组件、可建立成树形结点关系的便笺组件、具备热键管理与快速启动功能的快速加载组件以及一个截图组件。


该日历与普通日历软件的不同之处是可完成进度与优待级别的设定

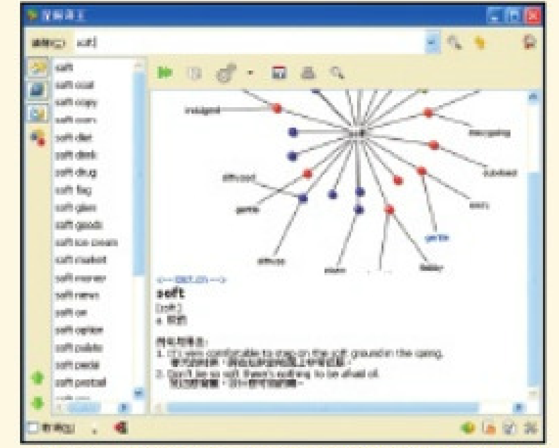
点评：该软件近期的主要发展方向是个人信息管理，作者未来的计划包括有网络共享、团队协作和项目管理等。这种组件式的方式，很容易让人联想到Vista中的侧边栏工具（Widget）。以笔者的看法，“组合”只能成为一个看点，软件是否真正得到接受还是要看各组件的自身功能。应当说目前这几款组件都有不错的素质。

轻松查字典——星际译王

□版本：3.0.1 □大小：13.2MB □授权：免费软件 □作者：Huzheng，Evgeniy
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://stardict.sourceforge.net/cn/index.php
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/20078.html
□快车代码：popsoft080112

说明：一款跨Linux与Windows操作平台的免费词典软件，相信接触过Linux的国人对其一定不会陌生，而实际上它在Windows平台下的表现也相当出色。这款软件完整支持即指即译、通配符查询、模糊查询等常见词典功能。与“金山词霸”等词典软件不同的是，星际译王3.0之前的版本需要到官方主页自行下载并安装词典才可使用；而3.0之后的版本添加了“网络词典”和在线全文翻译等功能，只要联网即可随时查询。同时3.0.1安装版本打包了一个名为“WordNet”的词典插件。该词典可用发散网络状的示意图联想一个单词的方方面面（例如“gift”联想到“present”），帮助用户学习更多该单词的相关知识。当然，你仍旧可到主页上下载自己喜欢的词典。因为这些词典有的并非语言类，还可能是知识性的查询工具（例如“梵高著名作品赏析”“佛学常见辞汇”等）。

点评：支持网络查询后，星际译王将可在第一时间吸引更多用户。实际上软件作者也开发了直接查询的网络平台（http://www.stardict.cn），上网时若一时觉得安装工具不便，完全可用其替代。


“WordNet”词典可帮助用户联想及扩展学习更多有关所查单词的知识

刻录多面手——光盘刻录大师

□版本：3.0 □大小：13.9MB □授权：共享软件 □作者：PepSky.com
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：30元
□未注册限制：使用次数限制 □主页：http://www.pepsky.com/cns/index.asp
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/61827.htm
□快车代码：popsoft080113

说明：一款不错的光盘相关应用软件，虽以“刻录”为名，但却覆盖了光盘应用的多个方面，如音乐CD转音乐文件、音乐格式转换、DVD转为影音文件、虚拟光驱功能等。当然，在刻录“主业”上，软件功能也很强大。除了常见的数据、镜像、音乐CD刻录之外，还支持刻录专用的MP3/WMA CD/DVD光盘，可将DVD9影碟转刻为DVD5。另外值得一提的是，软件的界面设置很漂亮，人性化设计方面也较优秀。


多种功能组合在一起，甚本覆盖了所有光盘相关的应用

点评：目前Windows操作系统自身即可实现简单刻录光盘的功能，而各种免费的刻录软件也在不断出现。在这样的情况下制作一款收费的刻录软件，外部环境实在不算太好。然而这款软件无论在功能还是界面上，均给予了消费者一种物有所值的感觉，其中的设计技巧值得借鉴。

让IE用得更舒心——IE Super（IE超人）

□版本：1.0.1.8 □大小：162kB □授权：免费软件
□作者：iesuper.com □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.iesuper.com
□下载注册：http://www.iesuper.com
□快车代码：popsoft080114

软件通过直接在IE中打开页面完成自身的所有设置

说明：IE浏览器的又一款辅助增强工具，不过这一款功能之强大与全面，给笔者留下了深刻的印象。该软件适用于IE6和IE7，主要功能包括广告过滤、浏览器静音（再也不用被网页里突如其来的动静吓一跳了）、超级拖拽、鼠标手势、网页保存限制解除、快速下载网页中媒体文件、自定义IE的搜索引擎，此外还针对IE7的多标签设计了更为便捷的功能。在IE辅助之外，你还可使用该插件对IE进行修复，以摆脱第三方插件带来的恶意后果。

点评：软件的选项设置很注重细节，设计时肯定针对用户使用习惯作了详细的分析，同时设置界面中的提示与说明文字，也能看出作者在细节上的用心。总之，这是一款使用起来让人颇感舒畅的软件。



■晶合实验室 MP2008



9或10的选择
——中端显卡性能测试及分析

■ 策划 本刊编辑部
■ 执笔 晶合实验室

前言：2007年4月17日，NVIDIA发布了G80核心的后续产品—G84和G86，希望它们能够成为基于DirectX 10的新一代中端主力产品，并按照惯例将其产品型号分别定为GeForce 8500GT、8600GT和8600GTS。同年6月19日，GeForce 8400GS作为最新的入门级DirectX 10显卡正式面市，NVIDIA的DirectX 10显卡阵营基本完备。

同年6月12日，ATI正式发布RADEON HD 2000系列显卡，一口气推出了基于DirectX 10的10款不同档次新品。依靠这些产品，ATI的中低端DirectX 10产品线正式成型。值得一提的是，虽然RADEON HD 2000上市稍晚，但其全系列显卡同时具备高清视频加速和音频解码功能，立刻引起了业界广泛关注。

如果说在这些新显卡刚上市的时候，由于缺乏游戏和应用的支持而无法让我们领会到它们的威力，那么随着采用新一代DirectX 10引擎的游戏在2007年底陆续登场，仿佛一夜之间，昨天还风光无限的DirectX 9显卡就失去了用武之地。伴随着《地狱之门——伦敦》《失落的星球》《西部狂野》《英雄连》《孤岛危机》等游戏大作的到来，许多用户不禁开始憧憬DirectX 10将如何把我们带入游戏娱乐和视频应用的新纪元。2008年的第一季度将注定成为一段具有特殊意义的时期，但无论是改朝换代也好，推陈出新也罢，要推开进入新纪元的大门，就必须有充足的准备——这么说来整个2007年都是在做准备。面对2008，我们准备好了吗？

为此，本刊编辑部特别策划了这个专题，试图通过对当前中端显卡的性能测试和游戏中的实际表现来寻找答案——在中端市场这个对产品性价比非常敏感的区间里，我们是大胆拥抱新标准，还是理智地选择昔日的王者？

我们如何完成这次测试的

1. 测试平台


华硕BLITZ EXTREME主板

单条容量1GB的KINGMAX DDR3 1066MHz内存


测试平台的CPU采用Intel Core2 DUO E6230，是基于Conroe核心的双核处理器，65nm工艺制造，主频达到1.86GHz，前端总线1066MHz，拥有4MB二级缓存。无论规格还是性能，这款CPU都属于当前的主流型号产品，以它为主搭建平台可以比较真实地反应出中端显卡的性能表现。主板采用基于Intel P35芯片组的华硕BLITZ EXTREME，支持双通道DDR3内存，并拥有特殊的散热设计，可保证测试中的稳定性。内存为2条1GB的KINGMAX DDR3 1066组成双通道系统，硬盘则为250GB的迈拓MAXLINE Ⅲ SATA150。另外，使用额定功率达450W的长城BTX-500SD作为测试平台的电源。本次测试的显卡属于目前的中端主流型号，为了更加直接地获得中端主流产品与高端产品的性能差距，也为了充分考察两个不同级别显卡在DirectX 10游戏的表现，我们特地采用XFX（讯景）GeForce 8800GTS和华硕HD2900XT显卡作为高端参照。

CPU	Intel Core2 DUO E6230
主板	华硕BLITZ EXTREME
内存	KINGMAX DDR3 1066MHz（1GB×2）
硬盘	迈拓MAXLINE Ⅲ SATA150 250GB
电源	长城BTX-500SD

本次测试采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，NVIDIA核心显卡统一采用2007年11月7日发布的Forceware 163.75 WHQL版驱动程序，ATI核心显卡则采用2007年11月22日发布的催化剂7.11官方正式版驱动程序。

2. 基础测试项目

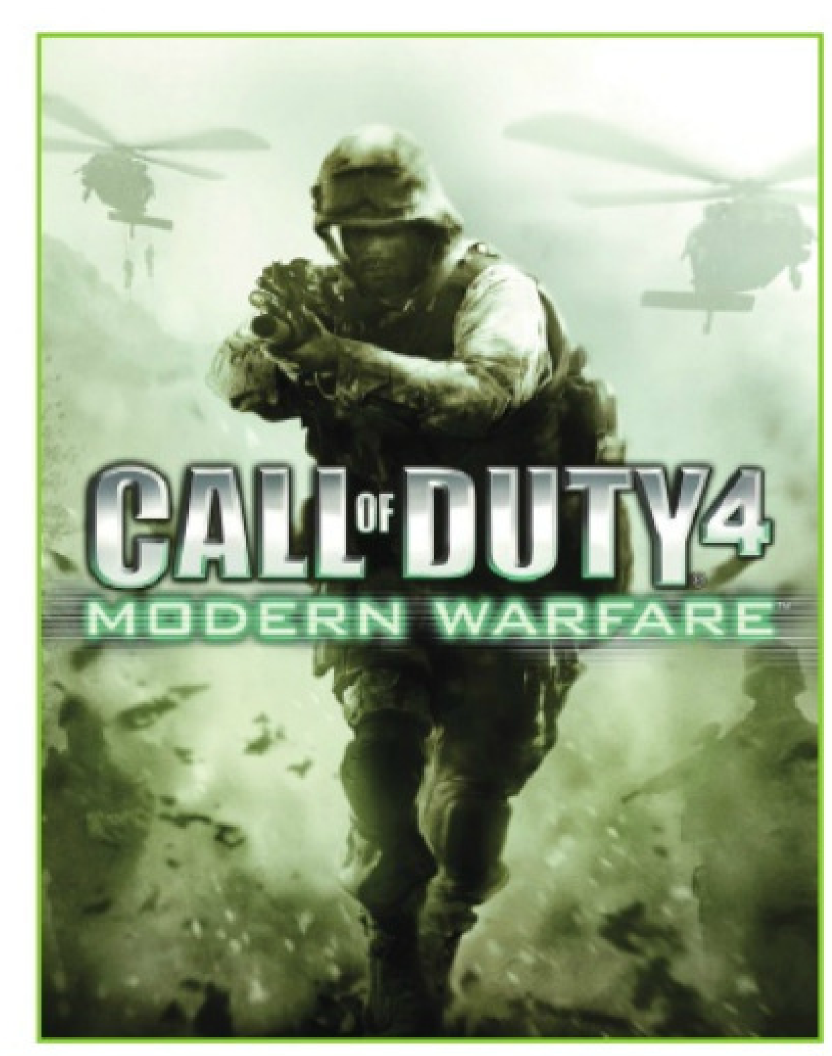

3DMark系列是最常用的显卡性能测试软件

本次测试中的基础测试项目依旧使用3DMark系列（包括3DMark 03/05/06三个版本）和《半条命2》，它们被用来测试显卡在基于DirectX 9设计的游戏中的性能表现；用DOOM3测试显卡在OpenGL游戏中的表现。另外，以Windows Vista系统自带的Windows索引功能的评分作为参考。基础测试中的所有项目都采用程序和默认设置，关闭AA、AF等抗锯齿功能。

3. DirectX 10游戏性能测试

由于目前尚无针对DirectX 10环境开发的3D性能测试软件，因此针对DirectX 10的测试我们采用Fraps软件与最新游戏相结合的方法。Fraps是一款可在后台记录fps（每秒显示帧数）的软件，同时也可在游戏中实时显示当前帧数。该软件的优点是消耗系统资源较少，可反应显卡在游戏中的表现；但其缺点则是测试过程的不可重复性，因为玩家每次进行游戏时即使面对同样的关卡和场景，在操作上的细微变化也会导致游戏画面的不同，从而影响到fps表现，因此Fraps的测试成绩每次都会不同。为了尽可能准确地反应显卡在游戏中的性能表现，减少不确定因素带来的误差，我们将游戏的时间控制在3分钟；每款游戏针对同一块显卡都记录3次成绩，每次都选择相同的关卡和场景，并采用同样的操作方式，以3次记录所得的fps平均值作为最终成绩。配合Fraps的游戏我们选择了《使命召唤4》和《战争机器》，这两款游戏都是基于DirectX 10开发的。

《使命召唤4》和《战争机器》





华硕 EAH 2900 XT

ATI RADEON HD 2900 XT

华硕EAH 2900 XT沿用公版设计，在核心/显存频率等方面没有什么与众不同之处。吸引我们的是其夸张的供电电路设计。为了保证这款产品的稳定与性能，采用了6pin和8pin双独立外接电源供电。核心与显存采用分离式供电方案，使用VT1165MF PWM控制芯片来对电流的输入输出进行调控；MultiPhase技术部分使用6颗QFN封装的VT1165SF芯片。该芯片内置Mosfet场效应管，电气性能一流。前端通过Pulse PA1314NL和PA1312NL电容组合可供给GPU高达240A的电流，如此配置已超出了R600核心的需求。



核心代号	R600
芯片型号	RADEON HD 2900 XT
制造工艺	80nm
核心频率	740MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	512MB
显存位宽	512b
显存频率	1.6GHz
参考价格	4235元

这款产品采用16颗1ns的Hynix 32MB/32b GDDR3显存颗粒，虽然工作频率设置为默认的1.6GHz，但实际上属于降频使用，完全可达到2GHz的频率。从这一点来看，如果能有效解决散热问题，这款产品还具备相当的超频潜力。

盈通 R2600 XT游戏高手

ATI RADEON HD 2600 XT



盈通R2600 XT游戏高手采用RV630核心，内部集成3.9亿个晶体管，拥有120个流处理器单元。在RV630发布之初，ATI原厂的RADEON HD 2600 XT样卡搭配了0.9ns高速GDDR4显存，核心及显存频率高达800MHz/2.2GHz。而盈通这款显卡却采用了1ns GDDR3显存，默认核心/显存频率为800MHz/2GHz。虽然显存频率比公版略低，但频率相近的GDDR3延迟时间比GDDR4要短，因此性能不会逊色太多。

核心代号	RV630
芯片型号	RADEON HD 2600 XT
制造工艺	65nm
核心频率	800MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	128b
显存频率	2GHz
参考价格	899元

迪兰恒进 镭姬杀手HD2600 Pro极限版

ATI RADEON HD2600 Pro

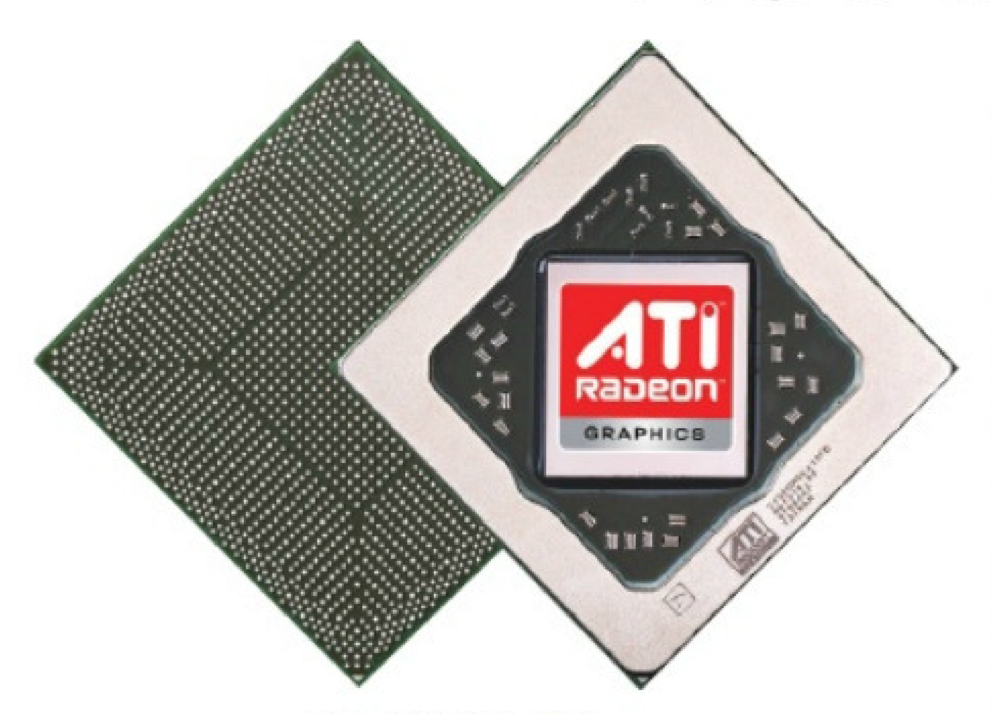
根据ATI的公版设计方案，标准的HD 2600 Pro采用GDDR2显存，默认核心/显存频率为600/800MHz。参测的迪兰恒进镭姬杀手HD 2600 Pro极限版采用非公版设计，核心频率提升至700MHz，显存频率达1.6GHz。这些都远远超过了标准版的设置，接近HD 2600 XT的标准。由于这款产品采用1.1ns GDDR3显存，理论运行频率可达1.81GHz，因此还留有一定超频空间。

核心代号	RV630
芯片型号	HD 2600 Pro
制造工艺	65nm
核心频率	700MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	256b
显存频率	1.6GHz
参考价格	699元

为保证超频后的稳定性，这款产品的供电部分采用类似HD 2900 XT的核心与显存分离式供电设计。核心使用了二相供电模块，采用全封闭式电感及富士通的全固态电容。超频后除了对供电部分的要求提高，显卡散热问题也不容忽视。这款产品采用Tt生产的“哈雷”涡轮静音风扇，从造型上看仿佛是HD 2900 XT风扇的缩小版，在整个测试过程中散热方面表现一直良好。



ATI RADEON HD 2600系列显卡简介


HD 2600显示核心

RADEON HD 2600显示核心采用65nm工艺生产，在3D特性上完全继承了高端R600（HD 2900系列）架构的核心部分，完全支持DirectX 10。同时在高清解码方面，HD 2600提供了全新的加速引擎——UVD（统一视频解码单元），可对H.264和VC-1编码视频进行硬件解码，也内置了数字声卡及HDMI输出，非常适合高清视听应用。HD 2600系列分为XT和Pro两个版本，其中HD 2600 XT包括使用GDDR4和GDDR3显存的2种版本，HD 2600 Pro则为搭配GDDR3和DDR2的2个版本。这4款产品的区别仅仅在于核心/显存的工作频率不同，其核心都是采用统一架构设计的RV630，内部集成120个流处理器。

按ATI一向的产品线划分传统，HD 2600 XT的频率将比Pro高，最高核心频率可达700MHz，并可搭配频率高达1100MHz的DDR4显存，最大显存容量256MB。该系列显卡的显存位宽只有128b，与NVIDIA的中端对手GeForce 8500/8600相同。ATI对HD 2600系列的显存和核心频率设置非常宽泛，可搭配从DDR2、DDR3到DDR4等各种规格的显存，显卡制造商可根据自身产品定位和市场需求设计不同规格的产品。HD 2600 XT和HD 2900显卡上均带有供双卡连接的金手指，可通过ATI CrossFire技术实现双显卡加速。得益于先进的65nm生产工艺，HD 2600 XT和HD 2600 Pro均无需辅助供电，功耗控制较好。


搭配GDDR4的HD 2600 XT

在HD 2000系列中，ATI引入了来自RADEON X1950系列的3：1架构。所谓的3：1架构并非Pixcel Shader单元数量和Vertex Shader单元的比，而是渲染管线内算术操作单元和纹理操作单元的比例。因为ATI的工程师认为，未来的游戏发展方向是较少地使用对外部存储器依赖较多的纹理操作，而更大量地使用依赖于GPU能力的算术操作。而且他们不仅将流处理器的功能限定在唯一的图形渲染方面，在通用型的计算如视频的编解码和流处理中，都同纹理操作没有丝毫联系，但却同流处理器密切相关。

HD 2600系列的另外一个特色是集成了UVD单元，可以大大减轻CPU视频播放方面的负担，尤其在高清视频播放时，UVD可以有效缓解CPU占用率居高不下的问题，增加画面的流畅度。UVD能将显卡的视频码率处理能力从25Mbps提高到40Mbps，可以满足蓝光BD和HD-DVD高清影碟的码流播放需求。相对之前的产品，UVD最大的改变在于对高清视频的解码过程全面接手，而ATI前一代显卡的解码器只负责视频解码中的部分过程。UVD对这几种不同模式的高清视频都同样支持全程解码。NVIDIA的G84/86系列产品虽然支持H.264但并不支持VC-1的解码，而UVD是目前唯一对H.265和VC-1都全程支持的视频解码器。



UVD单元可提供对H.265和VC-1视频解码的支持

ATI RADEON X1950系列显卡简介

RADEON X1950系列包括X1950 XTX/Pro/GT三个版本，其中X1950 XTX已经基本退出市场，而X1950 Pro和GT则成为目前中档显卡的性价比之选。RADEON X1950 Pro和RADEON X1950 GT都是X1950 XTX的中度简化版本，核心流水线规模、运行频率及内存运行频率受到一定程度的限制，但是保留了对DirectX 9.0c的支持和256b显存位宽。


RADEON X1950 Pro

迪兰恒进 镭姬杀手HD 2400 Pro豪华版

ATI RADEON HD 2400 Pro



迪兰恒进镭姬杀手HD 2400 Pro豪华版采用RV610核心，支持DirectX 10，并集成了与RV630一样的UVD单元，可支持H.264和VC1等格式的硬件解码功能，定位于廉价的高清视频解决方案。由于RV610功耗较小，所以这款产品采用了被动散热方案设计，具有良好的静音效果。显卡采用红色PCB，正面被巨大的散热片覆盖，虽然看起来和全高板卡尺寸一样，但实际上是一块半高卡，顶部1/3高度被散热片和金属保护盖占据。保护盖与散热片在顶部形成类似气窗的栅格，有资料称这样的设计在理论上有助于提升散热效果。但据我们在测试中的观测结果，这种说法还有待验证。

核心代号	RV610
芯片型号	HD 2400 Pro
制造工艺	65nm
核心频率	525MHz
显存类型	GDDR2
显存容量	256MB
显存位宽	64b
显存频率	800MHz
参考价格	399元

这款产品采用4颗奇梦达生产的GDDR2显存，核心/显存频率为525/800MHz，总容量达256MB，并可通过ATI HyperMemory技术利用系统内存扩大到512MB。该显卡提供了主流的DVI、D-Sub和S-Video接口，内置音频解码芯片，可利用DVI-HDMI转接头将音视频信号同时输出。由于送测样品未提供完整的销售包装，我们无法确定在销售中DVI-HDMI转接头是否被作为标配附件。

迪兰恒进 镭姬杀手X1950 Pro龙卷风

ATI RADEON X1950 Pro

核心代号	RV570
芯片型号	X1950 Pro
制造工艺	80nm
核心频率	600MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	256b
显存频率	1.4GHz
参考价格	1099元

迪兰恒进X1950 Pro基于RV570显示核心，采用80nm制造工艺，内部集成3.3亿个晶体管，拥有12条管线，36个像素单元和8个顶点着色器；支持DirectX 9.0、Shader Model 3.0、OpenGL 2.0和HDR+AA特效，提供原生交叉火力接口。这款产品的核心频率为600MHz，比公版略高；采用256b/256MB的GDDR3显存，频率达1.4GHz。

这款产品最引人注目的地方是其巨大的ARCTIC COOLING Accelero X2散热器。涡轮风扇位于显卡顶部的特殊结构设计使其高度远远超过了全高型板卡，加上较长的PCB版型，并不适合在较小的机箱中使用。这套造型独特的散热器由纯铜散热底座、3根热管、高速涡轮扇和密集型铝合金散热鳍片组成。其中高速涡轮风扇不同于普通产品的刚性支撑结构，而采用了特殊的橡胶膜作为背板支撑，可吸收风扇在高速转动时产生的振动，从而消除噪声。在测试过程中，这套单独零售价超过200元的散热系统温控效果出色，且运行时噪声很低。显卡的供电部分需要额外的6Pin电源接口，关键部位采用固态电容和全封闭线圈，其他电解电容使用了松下和三洋的产品，用料十足。



迪兰恒进 镭姬杀手X1950 GT龙卷风

ATI RADEON X1950 GT



从外观上看，X1950 GT龙卷风与X1950 Pro龙卷风就像一对孪生兄弟，一样的红色加长型PCB和一样的ARCTIC COOLING Accelero X2散热器，除了风扇上的型号标识，很难分辨出它们来。实际上就内在而言，除了采用公版默认设置的核心（500MHz）/显存（1.2GHz）频率略低，X1950 GT龙卷风与X1950 Pro龙卷风也没有明显区别。相比支持DirectX 10的同档次竞争对手，X1950 GT龙卷风的256b显存位宽和优秀的做工用料成为独特的优势。

核心代号	RV570LE
芯片型号	X1950 GT
制造工艺	80nm
核心频率	500MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	256b
显存频率	1.2GHz
参考价格	999元

讯景（XFX） GeForce 8800 GTS（320MB显存版）

NVIDIA GeForce 8800 GTS

核心代号	G80-100
芯片型号	GeForce 8800 GTS
制造工艺	90nm
核心频率	580MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	320MB
显存位宽	320b
显存频率	1.8GHz
参考价格	2500元

相比性能强悍的GeForce 8800 Ultra和GTX，显存容量“仅有”320MB的8800 GTS显得更“平易近人”。实际上NVIDIA原本是希望通过它来填补G80上市之初与GeForce 7900之间的空档，而现在却无意中成为阻击HD2900 XT、巩固中高端市场份额的利器。因此NVIDIA特别鼓励下游厂商生产超频版本产品，本次参测的讯景GeForce 8800 GTS就是这样一款在出厂前就已经超频过的产品。



讯景GeForce 8800 GTS采用G80-100核心，内部集成6.81亿个晶体管，核心频率580MHz，显存频率1.8GHz，而其内部Shader的频率则达到惊人的1500MHz，这一点甚至超越了GeForce 8800 GTX标准版。这款产品表面被巨大的双卡槽涡轮散热器覆盖，加长PCB版型设计；电源电路为三相供电方式，大量采用三洋SVP固态聚合物电容；由于功率下降仅需一个独立6Pin电源即可正常使用。PCB上集成了一颗NVIO芯片，内置2个频率达400MHz的RAMDAC控制器，可支持最高分辨率2560×1600的Dual-Link双路DVI输出，并提供高清晰TV OUT以及HDCP功能。

讯景（XFX） GeForce 8600 GTS

NVIDIA GeForce 8600 GTS

核心代号	G84-400
芯片型号	GeForce 8600 GTS
制造工艺	80nm
核心频率	675MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	128b
显存频率	2.0GHz
参考价格	1299元

GeForce 8600 GTS对应的核心共有G84-400/403/405三个版本，本次参测的讯景8600 GTS采用其中的G80-400核心，内部集成晶体管数量达2.89亿，拥有32个运行频率达1.45GHz的流处理单元。这款产品的核心频率为675MHz，显存频率达到2.0GHz，容量256MB，128b位宽设计。2.0GHz的频率已达到1.0ns GDDR3显存的极限，因此可以预见这款产品的超频空间有限。



由于采用了公版设计，这款产品没有使用讯景惯用的黑色PCB，DVI输出接口也由GeForce 7系列的荧光绿改为常见的白色。供电方面依旧采用核心和显存分离式供电设计，电源电路中采用大量固态电容，其中部分为高端的SANYO OS-CON系列。8600 GTS的标准功耗大约在71W，而PCI-E插槽可承载的最大功耗为75W。为稳定起见，这款产品使用一个独立的6Pin外接电源接口供电。

讯景（XFX） GeForce 8600 GT火星版

NVIDIA GeForce 8600 GT

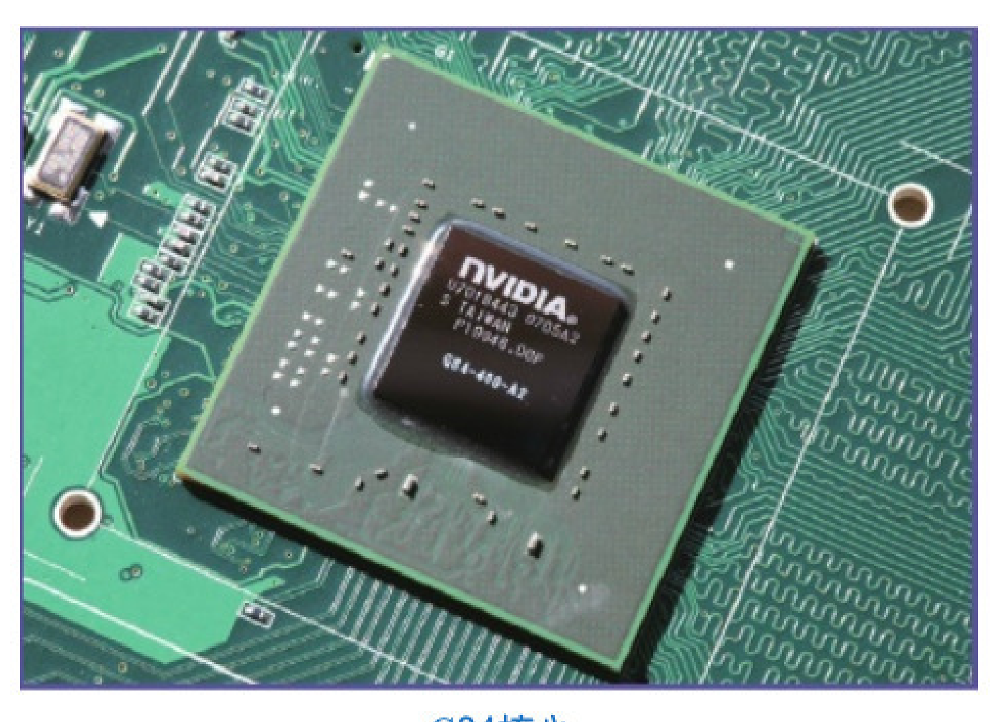


和GeForce 8600 GTS的情况类似，8600 GT的核心也拥有G84-300/303/305三个版本，讯景8600 GT火星版采用其中的G84-300。实际上G84-300与G84-400在核心架构上并无差异，其区别仅在于核心/显存频率的规格及不同的PCB板设计。因此，采用G84-300核心却搭配P401公版PCB（用于8600 GTS），核心/显存也提升到相同频率之后（8600 GT标准版为540MHz/1.4GHz），这款产品与8600 GTS之间的界限就更加模糊了——这也许就是“火星版”的由来吧。

核心代号	G84-300
芯片型号	GeForce 8600 GT
制造工艺	80nm
核心频率	675MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	MB
显存位宽	128b
显存频率	2.0GHz
参考价格	1050元

由于采用了相同的PCB版型，因此两块显卡在PCB布局、做工用料和外观造型上几乎一模一样。如果将两块产品的外观标识去掉之后放在一起，实在难以分辨它们。有趣的是，也许是一时疏忽大意，这块送测的8600 GT火星版样品的背面还贴有8600 GTS的标识——看来连制造者都无法从外观上分辨它们。

NVIDIA GeForce 8600系列显卡解析



G84核心

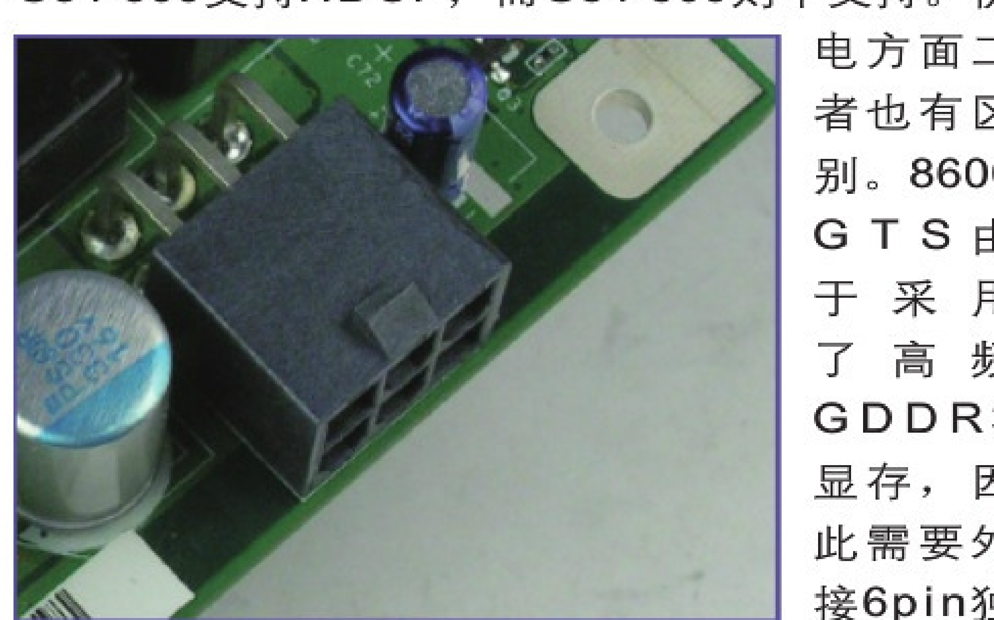
GeForce 8600系列的核心代号为G84，该系列包括8600 GTS和GT两个版本。从架构上来讲基本延续了G80核心（GeForce 8800系列）的特性，支持DirectX 10、Shader Model 4.0和PureVideo视频解码功能，但在内部结构上进行了一些简化。GeForce 8600 GTS和GT采用相同的2组32个流处理单元（Streaming Processor）结构，远少于GeForce 8800 Ultra的128个和8800 GTS的96个，显存位宽也缩水至128b，显存则采用256MB GDDR3。

G84的高动态范围光照特性（HDR）可支持128b精度，能实现比GeForce 7系列更逼真的光影效果，也被NVIDIA称之为True HDA技术。另外，在PureVideo视频解码功能方面，G84得到了大幅度的改进和优化，其性能甚至超过了高端的GeForce 8800系列，可完善支持H.264视频解码，有效降低CPU占用率。



强化的PureVideo功能是一大亮点

GeForce 8600 GTS采用80nm制造工艺，核心频率675MHz，显存频率达2GHz；而流处理单元的频率为1.45GHz，提供双D-DVI接口，支持HDTV和HDCP。GeForce 8600 GT核心频率为540MHz，显存频率降至1.4GHz，流处理单元频率为1.18GHz。8600 GT分为两个版本，G84-300支持HDCP，而G84-305则不支持。供电方面二者也有区别。8600 GTS由于采用了高频GDDR3显存，因此需要外接6pin独立电源才能全速运转，而8600 GT无需外接电源。相比过去的GeForce 7系列产品，G84的风扇接口升级为支持温度监控的4pin，对于喜好超频的用户而言比较实用。


GeForce 8600 GTS的6pin独立供电接口



高频GDDR3显存

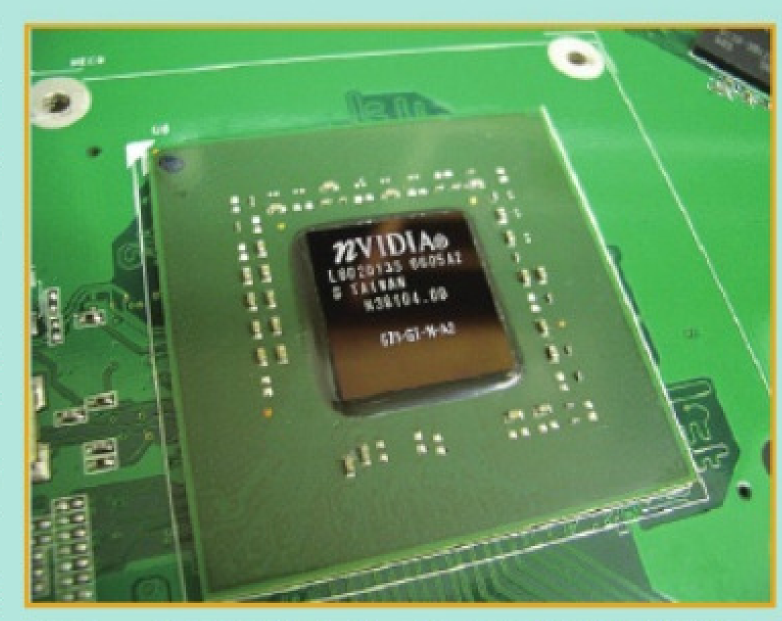
NVIDIA GeForce 8500 GT显卡解析

GeForce 8500 GT的核心代号为G86，可以看作G84核心的进一步简化版本，只拥有16个流处理单元和8个纹理单元，性能相比G84有明显差距。作为GeForce 7300 GT的取代者，NVIDIA同样没有对这款产品的核心、显存以及流处理单元频率进行明确规定，因此下游厂商可根据市场需求灵活搭配。另外，8500 GT采用了与8600系列完全相同的PureVideo HD视频引擎。


GeForce 8500 GT有多种灵活的显存搭配方案

NVIDIA GeForce 7900 GS显卡解析

作为上一代显卡中的中高端产品，GeForce 7900 GS采用与7900 GT相同的G71核心和90nm制造工艺，支持DirectX 9.0c，绝大部分技术指标都与7900 GT相同，仅在个别地方进行了简化。7900 GS的核心频率为450MHz，支持256b位宽的GDDR3显存；显存频率被设置为1.32GHz，支持双D-DVI输出，这些都与7900 GT的设定相同。7900 GS最明显的简化是Pixel Shader流水线，从7900 GT的24条被缩减至20条；另外，Vertex Shader引擎也只有7个（7900 GT为8个）。不过7900 GS加入了HDCP支持，性价比得到进一步提高。



GeForce 7900 GS采用与7900 GT相同的G71核心

华硕 EN8500 GT Silent（静音版）

NVIDIA GeForce 8500 GT



仅从规格上看，GeForce 8500 GT采用的G86-300/303/305核心基本相当于半个G84，内部集成2.1亿个晶体管，拥有16个流处理单元和8个纹理填充单元。华硕EN8500 GT Silent显卡采用G86-300核心，核心/显存频率为459/800MHz，支持DirectX 10、Shader Model 4.0。这款产品采用被动式散热静音设计，显卡正面被大面积黑色散热片覆盖。

核心代号	G86-300
芯片型号	GeForce 8500 GT
制造工艺	80nm
核心频率	459MHz
显存类型	GDDR2
显存容量	512MB
显存位宽	128b
显存频率	800MHz
参考价格	599元

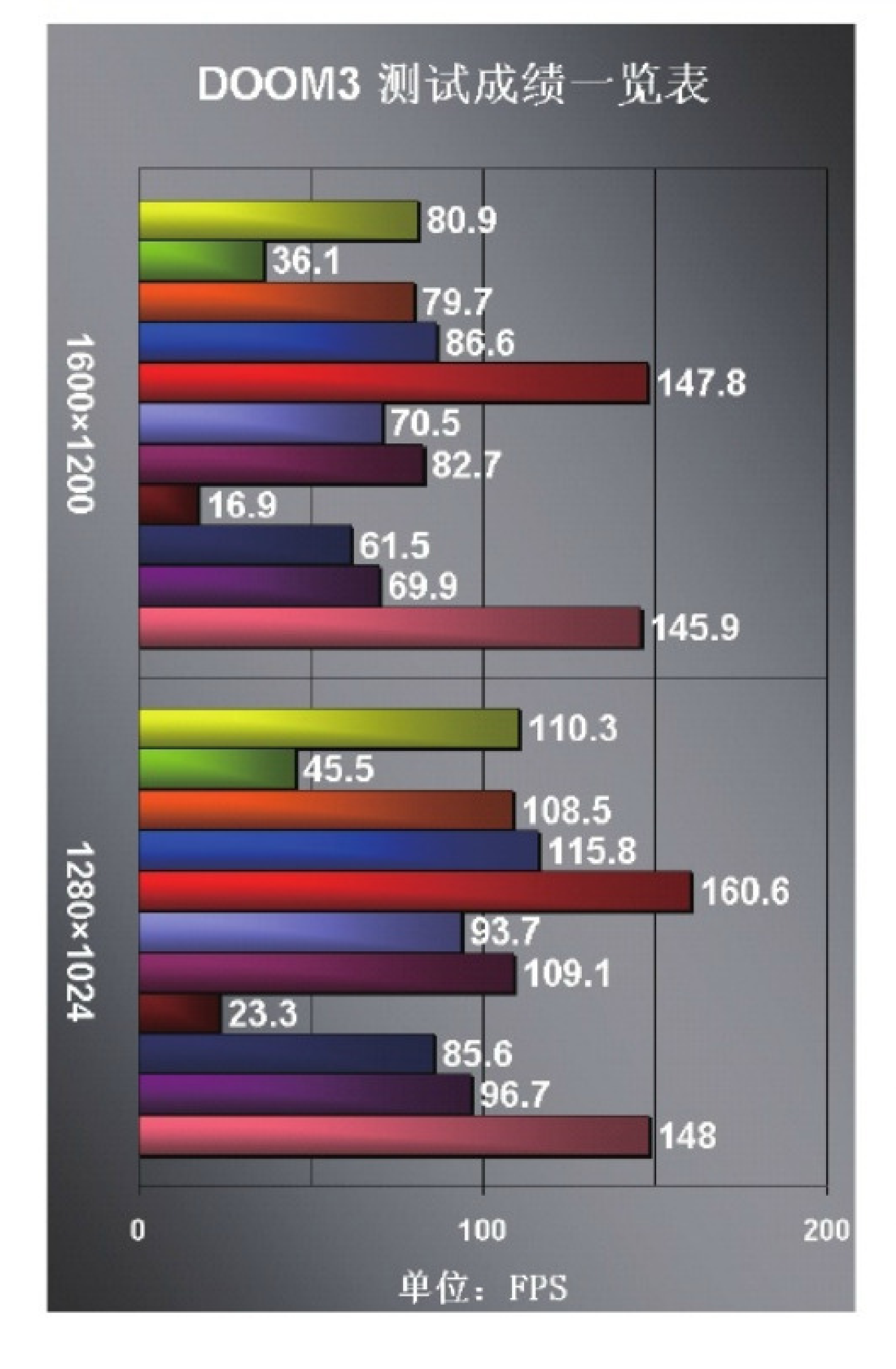
讯景（XFX） GeForce 7900 GS

NVIDIA GeForce 7900 GS

核心代号	G71
芯片型号	GeForce 7900 GS
制造工艺	90nm
核心频率	480MHz
显存类型	GDDR3
显存容量	256MB
显存位宽	256b
显存频率	1.4GHz
参考价格	1299元

GeForce 7900 GS使用G71核心，90nm工艺制造，内部集成2.78亿个晶体管，拥有20条渲染管线和7个顶点处理单元。虽然采用了P455公版PCB设计，但讯景这款GeForce 7900 GS的默认核心/显存频率要高于标准版，达到了480MHz/1.4GHz，接近7900 GT的规格。散热器也采用公版的涡轮风扇方案，铝合金镀铜材质，散热效果较好。这款产品提供了双DVI-I和S-Video接口，结合PureVideo硬件解码技术，具备一定的高清视频解码能力。



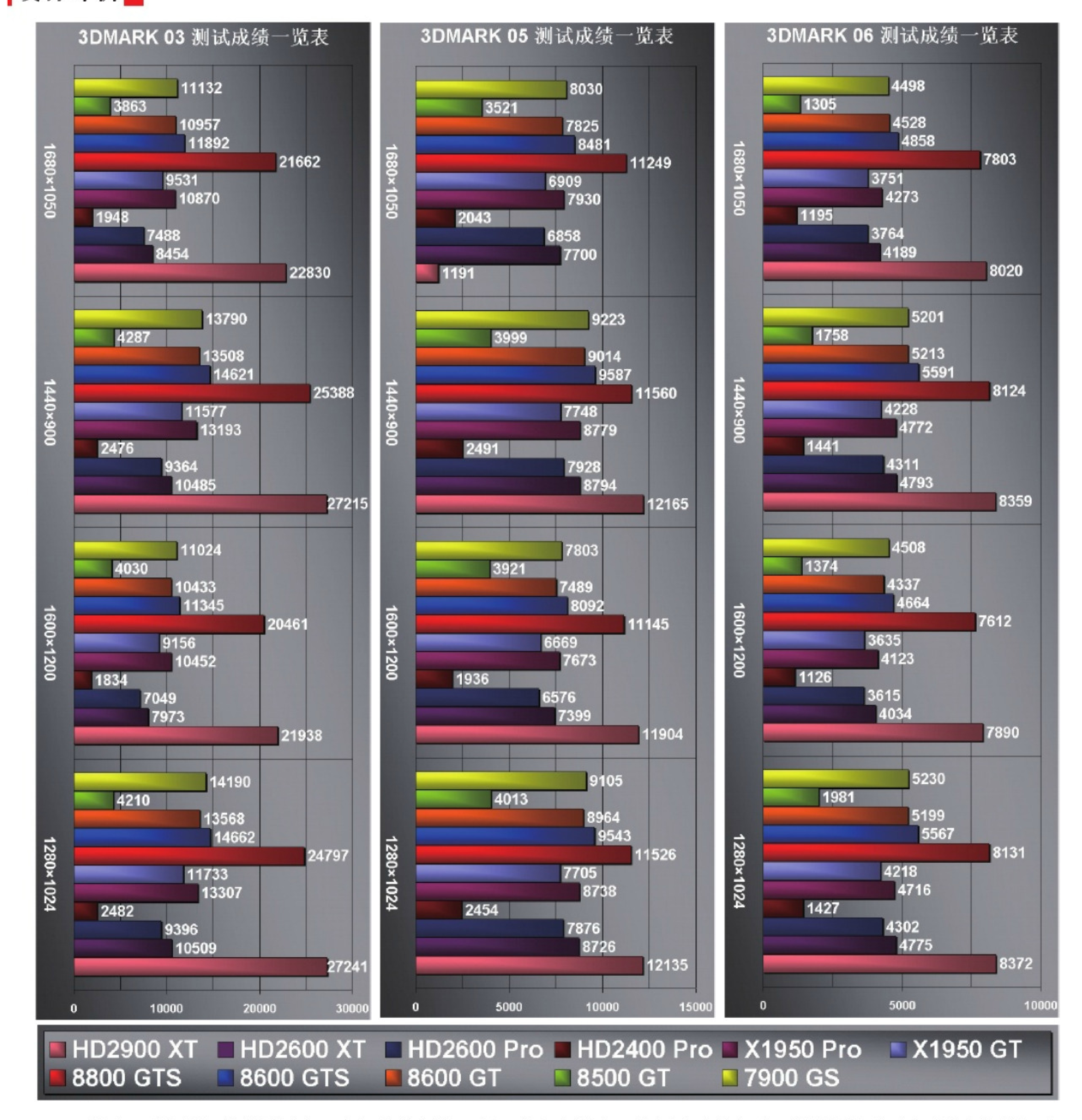


测试成绩分析与总结

DirectX 9性能测试方面，我们采用3DMARK03/05/06作为理论性能测试，而DOOM3和《半条命2》用来测试实际游戏性能，其中DOOM3可以反映显卡的Open GL游戏性能；DirectX 10下的测试则通过Fraps结合《使命召唤4》和《战争机器》来完成，测试中除AA/AF之外，我们打开了游戏中的所有特效。除了DOOM3，所有的项目都在1280×1024、1600×1200、1440×900、1680×1050共4种分辨率下进行测试，DOOM3由于不支持16：10的宽屏分辨率，因此只测试了1280×1024和1600×1200下的成绩。为了方便阅读和对比各款显卡的性能，我们采用新的条状图方式呈现最终的成绩。

从最终的测试结果来看，参测产品大体上分为3个层次，GeForce 8800GTS和HD2900 XT处于第一集团，性能遥遥领先；第二集团则是GeForce 8600GTS/GT、8500GT、HD2600 XT/Pro以及上一代的GeForce 7900GS和X1950 Pro/GT，在大部分基于DircetX 9的测试项目中它们的成绩大约是第一集团的70%，这其中8500GT的表现超出了我们的预期，在个别项目上甚至超过X1950 GT；HD2400 Pro不出意料地在所有测试项目中垫底，毕竟它只是一块面向低端入门级市场的产品，价格远远低于其他所有的参测产品。

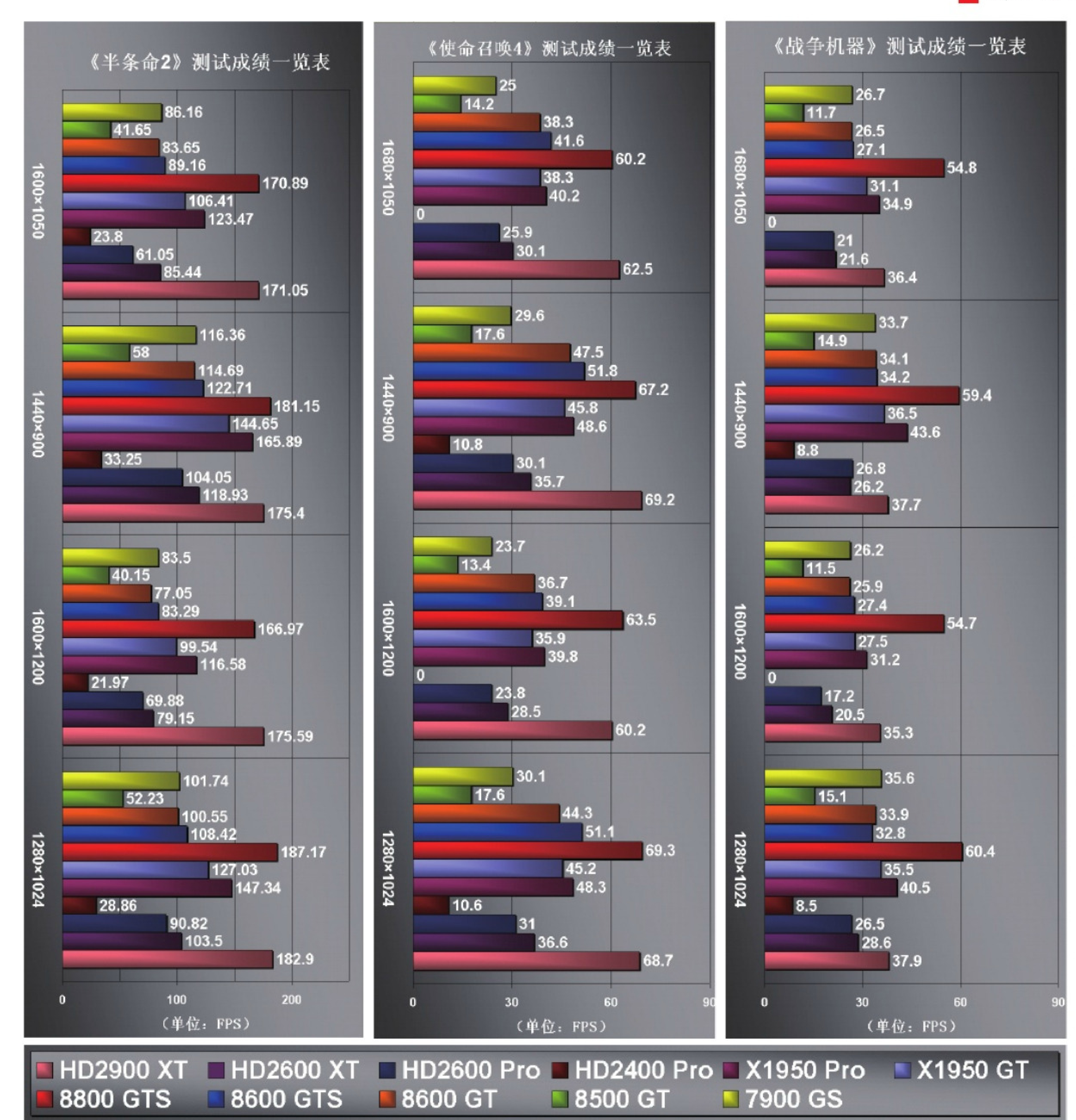




在DirectX 10相关的测试中，大部分参测产品都无法令人满意。从测试成绩来看，HD2000系列在《战争机器》中表现不佳，即使目前性能最好的HD2900 XT也没有突破40fps，这与其在《使命召唤4》中的表现形成鲜明对比，其他HD2000系列显卡也存在同样的现象。我们认为导致这种异常结果的原因是HD2000系列的驱动尚未成熟，这一点通过X1950系列的成绩就可看出。虽然价格昂贵的GeForce 8800GTS和HD2900 XT在较高分辨率（1680×1050）下的表现也很不错，但我们认为受CPU性能瓶颈的影响，它们的成绩有所降低。原本在DirectX 9测试中难分伯仲的第二集团，不出意料地开始分化，GeForce 7900GS明显落后于支持DircetX 10的新一代中端主流产品和X1950 Pro/GT，最终成绩勉强达到30fps。反倒是X1950 Pro表现出了不错的性能，在《战争机器》中的成绩全面压倒了GeForce 8600GTS；HD2400 Pro的性能明显无法满足测试游戏的需要，因此我们没有测试它在两款DirectX 10游戏中的高分辨率表现。

我们认为对于以DircetX 9游戏为主的玩家来说，X1950 Pro/GT、GeForce 7900GS在性能上并不比新一代的HD2600以及GeForce 86/8500系列差，而且由于显存位宽（256b）高于对手，这些基于DirectX 9的显卡在高分辨率下的表现好于只有128b位宽的新一代产品；考虑到X1950 Pro在DirectX 10游戏中的良好表现，我们认为它是追求性价比用户的最好选择。对于偏重高清视频欣赏的用户，新一代显卡在解码方面的优势不容忽视，尤其硬件支持H.264和VC-1解码的HD2600系列应该是他们最好的选择。

测试中我们发现，拥有UVD单元的HD26/2400系列显卡，在播放码流较大的高清视频时，CPU资源的占用率一般不会超过15%，甚至还要更低；而GeForce 86/8500系列的CPU占用率经常可以轻易达到30%以上。在游戏性能



与高清视频之间如何取舍，就要看用户的应用倾向了。

如果你是一个追求最新游戏大作的发烧级玩家，那么目前这些中端主流型号的显卡都无法满足在高分辨率下流畅运行大型DirectX 10游戏的条件，或者说它们的性能不足以维持较好的游戏画面和速度——因为如果你可以完全忽视画面效果，在800×600分辨率并关闭所有特效的情况，还是可以获得合适的帧速。对于发烧级玩家，要么在发烧中继续等待性能更好的产品，要么就下决心让GeForce 8800或者HD2900系列将自己的存款烧掉。

至于入门级的HD2400系列（GeForce 8400系列也是同样），我们认为它们将是影音爱好者和老平台升级用户的性价比之选——它们可以提供不错的高清视频加速能力，还可以保证基本的DirectX 9游戏性能，实在是再合适不过了。而GeForce 8500GT则略显尴尬，游戏性能明显落后于GeForce 8600系列、HD2600系列甚至是X1950系列，视频加速能力略逊拥有UVD的HD2400系列，如果不继续降价，恐怕很难吸引更多的消费者。

实际上，目前在中端主流市场，ATI与NVIDIA都有比较完善的产品线，市场策略也是各不相同，GeForce 8600系列占有性能优势，而HD2600系列则有价格优势。目前市场上600元以下的HD2600 Pro已比比皆是，甚至HD2600 XT的价格也开始逐渐松动。可能当大家看到本文时，GeForce 8600系列和HD2600系列新一轮的价格战已经开始。

在不远的未来，部分高端产品将降入主流市场，成为中端产品的领军者，这其中HD3870/3850是非常值得我们期待的，毕竟已经有个别品牌的HD3850降价到1300元以内，届时基于DircetX 9的显卡产品很可能被彻底清出市场，DirectX 10时代的大幕将正式拉开。P



编者按：现下光驱、康宝、刻录机等设备的价钱比较便宜了，遇到读盘率下降等问题时，一般人都会想干脆再买个就是。其实也不必如此，自己拆开尝试维修一下，是个不错的主意。

本期推荐文章

◆对一部“死亡”光驱的救赎
◆引导多系统，我只用Windows
◆轻松拯救“受伤”的FLV视频

引导多系统，我只用Windows

■ 安徽 屠志成

虽然Windows XP/Vista现在是主流，但多种Linux发行版也层出不穷，特别是最新的Linux发行版Ubuntu 7.10的发布，引起了不小反响。笔者喜欢尝新，也在自己的两台已经安装了Windows XP和Vista系统的电脑上安装了它。但笔者只喜欢Windows XP/Vista的引导界面，不喜欢让Linux来引导多系统。经过反复摸索，终于成功地让Windows拥有了引导权。首先按正常方式安装Windows XP、Vista或者Windows XP/Vista双系统，然后进行下面的操作。

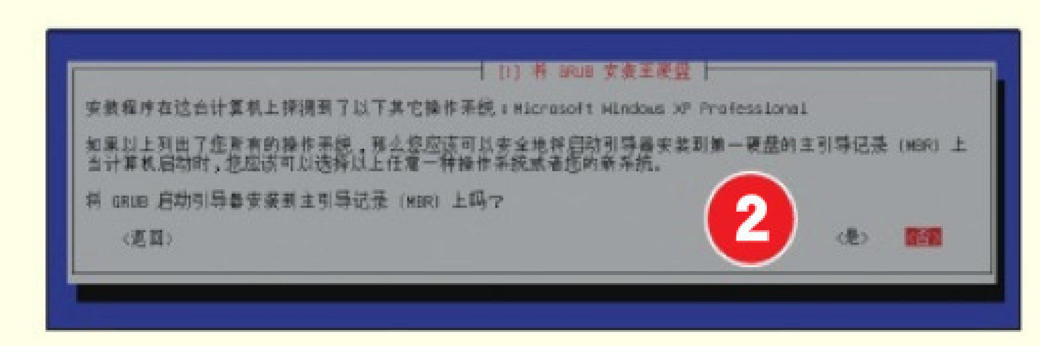
一、安装Ubuntu的GRUB启动引导器到Linux分区上

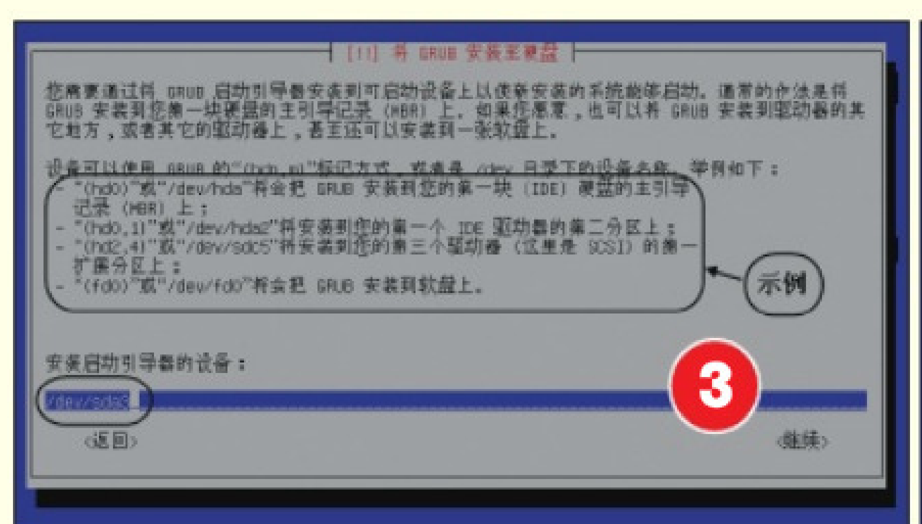
不同版本的Ubuntu，安装方式不一样，安装GRUB启动引导器的步骤也不同。如果是Desktop版，可以先通过光盘启动到桌面，然后双击桌面上的“安装”进行安装，整个安装过程是图形界面。在格式化分区之前（第7步，**如图1**），单击“Advanced”（高级），打开“高级选项”。可以看到默认安装启动引导器的设备是“(hd0)”，也就是要把它安装到MBR（主引导记录）上。现在要把设备改为Linux分区，而这个分区到底怎么表示，可以在第7步里看到，要被格式化为ext3格式的分区，就是要安装Ubuntu的分区。“(hda)”是第一块IDE硬盘，第三个分区则表示为“hda3”。把“(hd0)”改为“hda3”，“确定”，然后完成安装。

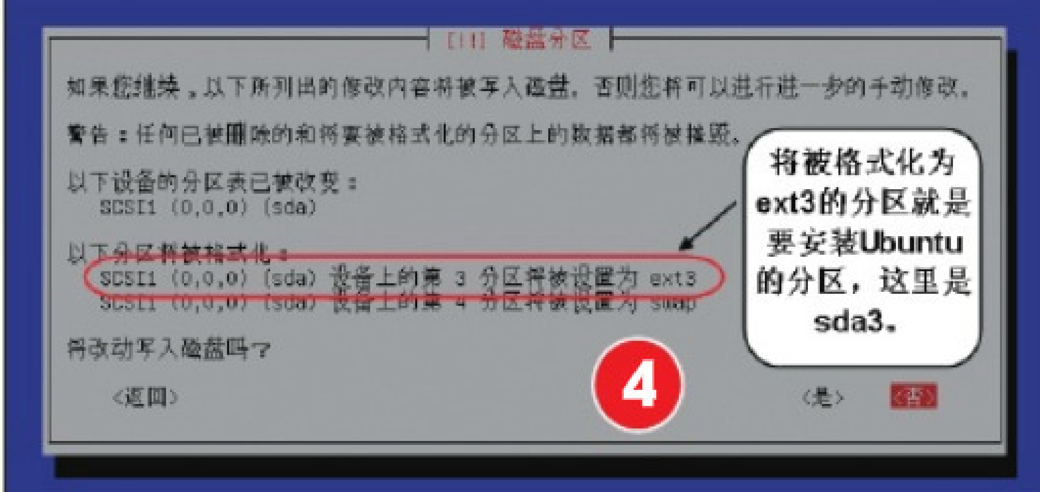


注：如果你使用的是SATA硬盘，第一块盘则表示为“(sda)”，有多块IDE硬盘或SATA硬盘的话，则分别表示为hda、hdb、hdc，sda、sdb、sdc等。

如果是Alternate版，则要以文本方式进行安装，到最后一步时才安装GRUB启动引导器。在“将GRUB安装至硬盘”这一步（**如图2**），会询问是否将GRUB安装到主引导记录。选择“否”，回车，在出现的界面中，会让我们手工指定安装启动引导器的设备（**如图3**）。要以“/dev/sda3”的格式来表示，“/dev”是驱动器目录，“sda3”是第一块SATA硬盘的第3个分区。想知道ext3分区在哪，可以在安装进行到“磁盘分区”这一步时查看（**如图4**）。







注：笔者的两台电脑一台用的是IDE硬盘，另一台是SATA硬盘。所以分区名称一个是“hda3”，一个是“sda3”。

二、用Windows XP的NTLDR进行多系统引导

NTLDR是Windows XP的引导文件，是一个隐藏只读的系统文件，位于系统盘的根目录，用来引导操作系统启动。

1.首先要进入刚才新安装的Ubuntu系统，并把启动所需要的信息导入到一个文件中。

要进入Ubuntu，需要把GRUB启动引导器所在的分区设为活动分区（只有活动分区才能引导系统，默认的活动分区是Windows XP所在的C盘）。使用一张可引导的含有分区工具的软盘、U盘或光盘来启动机器，启动分区工具（这里以图形界面的Diskgen为例），选中GRUB所在的分区（**如下页图5**）。从“分区”菜单中选择“激活”命令，分区名称中的“Linux”变成红色。再从“硬盘”菜单中选择“存盘”命令（**如图6**），然后选择“退出”应用变更。重启电



脑，它就默认从GRUB所在的分区启动，可以进入新安装的Ubuntu了。

登录Ubuntu后，打开终端，输入以下命令：

$ sudo dd if=/dev/hda3 of=ubuntu.bin bs=512 count=1

回车，再输入用户密码，它会把Ubuntu的启动信息写入一个名为ubuntu.bin的文件中，这个文件保存在以登录的用户名命名的目录（主目录）中。将此文件复制到Windows XP的C盘根目录下。

注：命令中的“hda3”是GRUB所在的分区，如果不知道这个分区的名称，可以用Ubuntu下的“分区编辑器”来查看（**如图7**）。“分区编辑器”默认没有安装，从“应用程序”菜单中打开“添加/删除程序”，从左侧的面板中选择“System Tools”，然后在右侧的应用程序列表中选中“Gnome分区编辑器”，单击“Apply Changes”进行安装（**如图8**）。



2.将Ubuntu的启动所需信息添加到Windows XP的boot.ini文件中。

再次用工具盘启动电脑，用Diskgen再把C盘改为活动分区。重启电脑，重新由NTLDR引导进入Windows XP。打开C盘，从“工具”菜单中打开“文件夹选项”对话框。切换到“查看”选项卡（**如图9**），取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，选中“显示所有文件和文件夹”，“确定”。在刚刚显示出来的boot.ini上单击右键，选择“属性”，取消其只读属性，双击打开，在其最后添加一行：

C:\ubuntu.bin="Ubuntu 7.10"

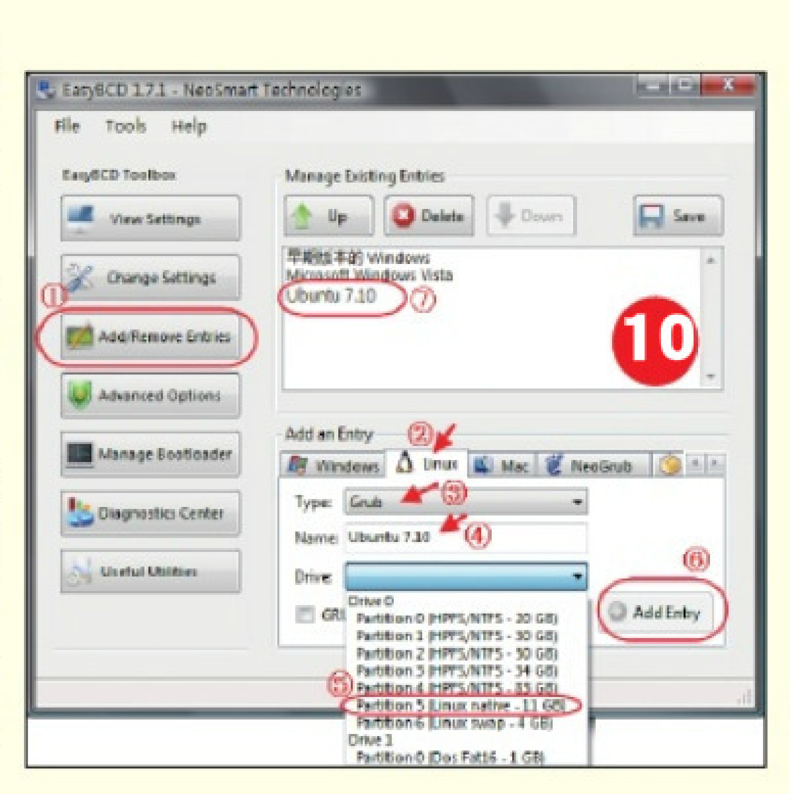
保存并恢复其隐藏属性，再到“文件夹选项”中还原原先的设置。重启电脑后就可以看到Ubuntu 7.10启动项出现在Windows XP的启动菜单中。选中它，回车，就能进入Ubuntu 7.10了。

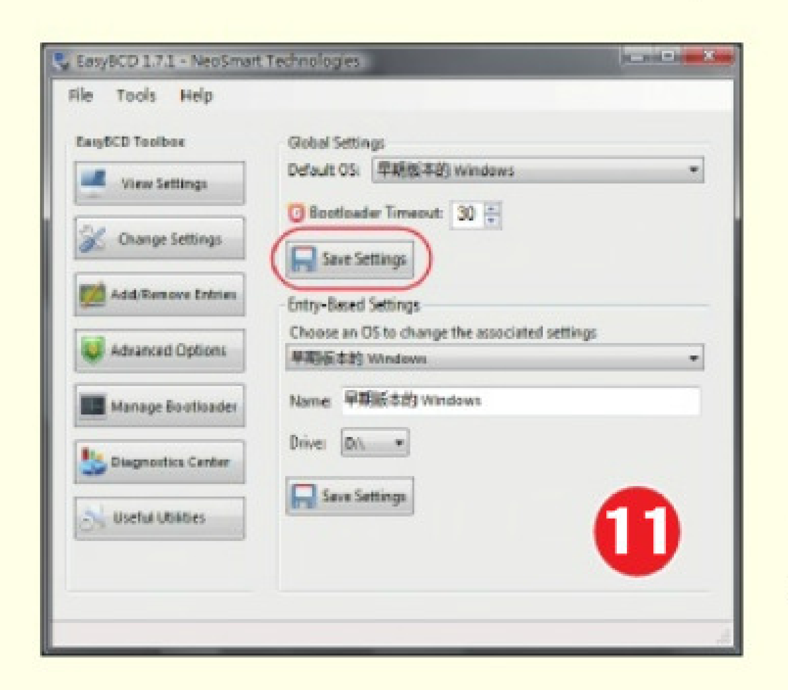
注：回车后会看到Ubuntu 7.10的引导菜单，GRUB虽然没有安装到MBR，但它仍然能识别Windows XP并把它添加到自己的菜单中。如果你想返回到XP的引导菜单，选中XP那一行回车就行了。这个功能对Vista也适用。

三、用Vista的BCD进行多系统引导

Vista内建的开机管理程序Boot Configuration Data（简称BCD）功能要比XP的NTLDR强大得多，想让它引导Ubuntu，只需一款小工具EasyBCD 1.7.1（下载地址为http://neosmart.net/downloads/software/EasyBCD/EasyBCD%201.7.1.exe）就可搞定。

安装并启动EasyBCD，单击“Add/Remove Entries”（**如图10**）。在“Add an Entry”下面单击“Linux”，“Type”选择“Grub”，“Name”后输入“Ubuntu 7.10”，“Drive”选择“Liunx native”分区，然后单击“Add Entry”按钮，“Ubuntu 7.10”引导项就会添加到“Manage Existing Entries”列表中。再单击“Change Settings”（**如图11**），在“Default OS”后选择默认启动的系统，在“Bootloader Timeout”后设置好显示引导菜单的秒数，单击“Save Settings”让设置生效。重启电脑，在Vista的启动菜单中就会出现“Ubuntu 7.10”一项，通过它就可以进入Ubuntu 7.10了。



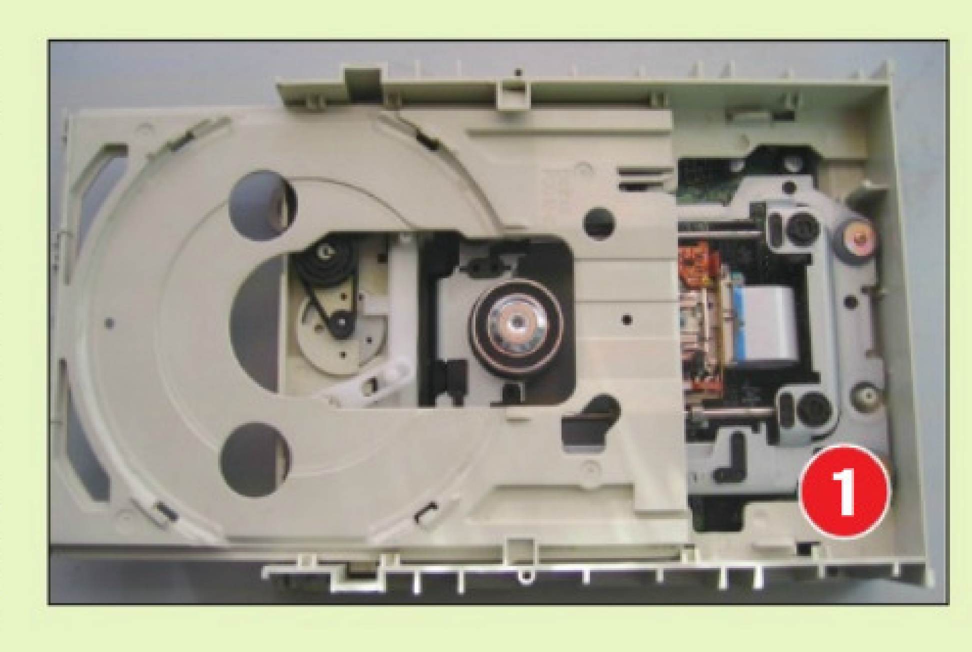


另外，如果电脑中原来就装有XP/Vista双系统，也可以在XP中安装并启动EasyBCD进行引导设置，但必须先安装Microsoft.NET Framework 2.0，EasyBCD才能正常运行。

注：针对英特尔CPU和AMD的64位CPU，Ubuntu 7.10有不同的对应版本。光盘镜像名称最后有“i386”的是适用于英特尔CPU的版本，有“amd64”的是适用于AMD 64位CPU的版本。安装时要对号入座，不然会提示出错，无法安装。

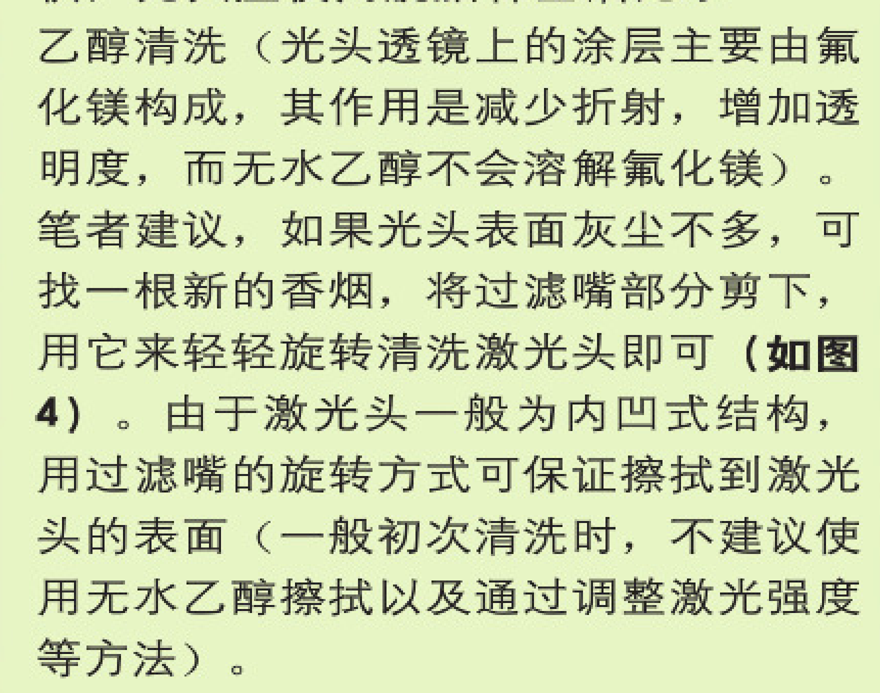
对一部“死亡”光驱的救赎

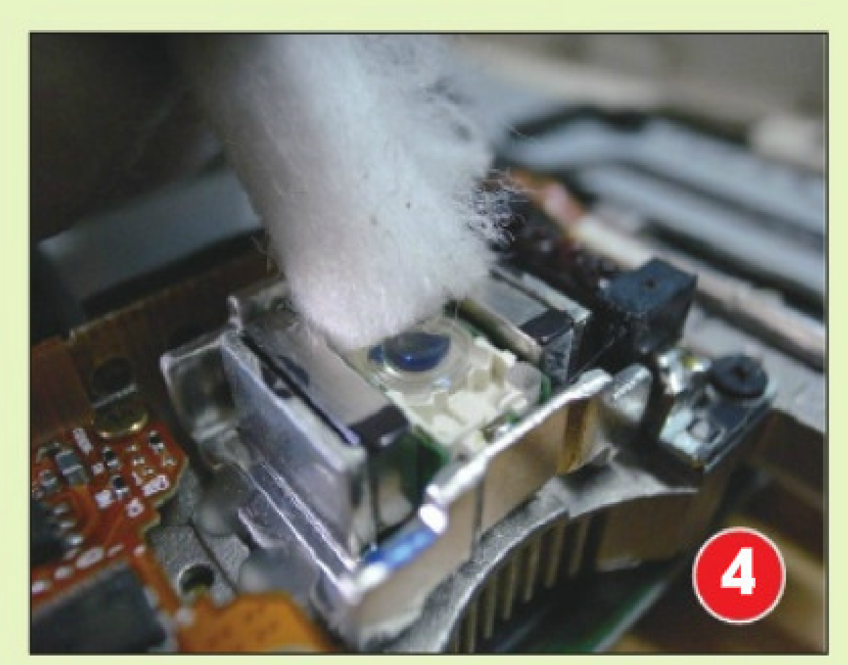
■ 晶合实验室 北四环寻事员



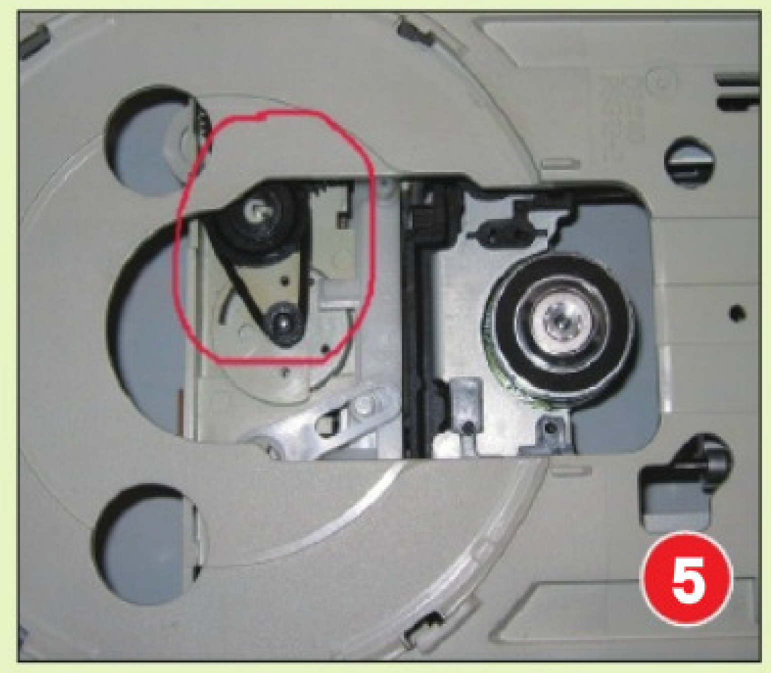
一部使用了近3年、已过保修期的三星DVD康宝（金将军）光驱终于因读盘能力欠佳，光驱仓门经常卡住（反复按键也无法正常出仓）而光荣“退役”。闲来无事，决定对这部“死亡”光驱进行一番拯救。

首先对光驱进行拆卸，用一根细铁丝（也可使用一根顺直后的曲别针）伸入到应急小孔中，将光驱仓门打开。拆卸仓门面板后，将光驱外壳的4颗螺丝依次拆除再将光驱打开（**如图1**）。笔者发现，这部光驱的内部机械结构部件多数为塑料或PVC材质的。首先用皮气球吹去表面灰尘，然后在光驱进出仓的齿轮部分和传动轴加少量固体润滑油（**如图2**）。之后，可在光头装置的金属导轨部分也进行同样润滑操作（**如图3**）。接着可对激光头进行“保洁”工作。此部分工作要求非常认真谨慎，光头应使用脱脂棉签沾无水乙醇清洗（光头透镜上的涂层主要由氟化镁构成，其作用是减少折射，增加透明度，而无水乙醇不会溶解氟化镁）。笔者建议，如果光头表面灰尘不多，可找一根新的香烟，将过滤嘴部分剪下，用它来轻轻旋转清洗激光头即可（**如图4**）。由于激光头一般为内凹式结构，用过滤嘴的旋转方式可保证擦拭到激光头的表面（一般初次清洗时，不建议使用无水乙醇擦拭以及通过调整激光强度等方法）。





清洗后，安装复原，发现读盘能力有明显提升，但依然有光盘仓门卡住的现象。再次拆开，仔细观察机械结构后，发现在两个齿轮间有一条传送皮带。将皮带拆下后，清洁完毕复位（**图5**中红圈所示部分为皮带）。光驱至此完全正常，读盘能力也有明显提高。



通过此次的简单维护，笔者认为，光驱同汽车一样，也需要定期进行保养和清洗。由于前几年的光驱制造工艺，很多采用的是非金属的机械传送装置，因此在长期使用后，会存在皮带污损老化、齿轮磨损等现象。只要进行简单的维护，光驱的使用寿命可以继续延长。

为键盘鼠标装上“关机伴侣”

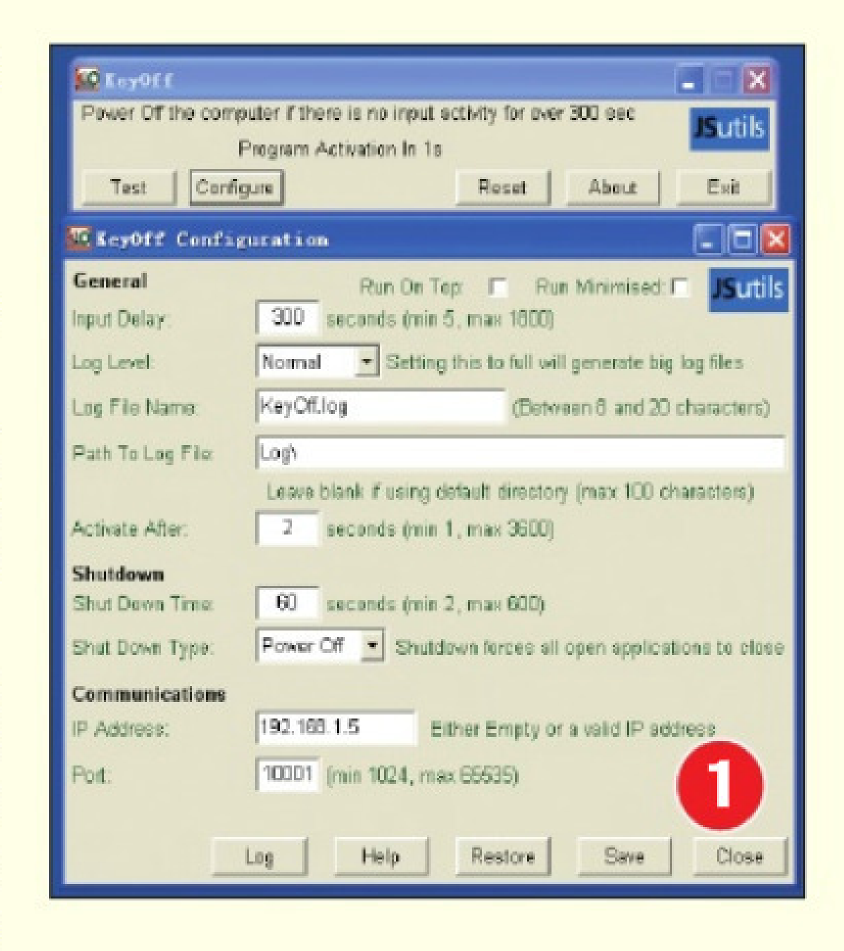
■ 河南 花的神明

键盘和鼠标是最常用的输入设备，一般来说，当你在使用电脑过程中，会不断地点击鼠标和键盘的按键，让其处于“忙碌”状态。当你暂时停止工作后，就会让鼠标和键盘处于“休闲”状态。在你不用电脑时，如能让其自动关机，则不仅可以避免其他人随意接触你的电脑，还可避免电脑的电量消耗。使用KeyOff（下载地址为http://www.jsutils.com/software/download/KeyOff.zip）这款小巧的软件，就可以对鼠标和键盘的活动进行监视。当发现其在预设的时间间隔内没有动作时，即可自动执行关机操作。

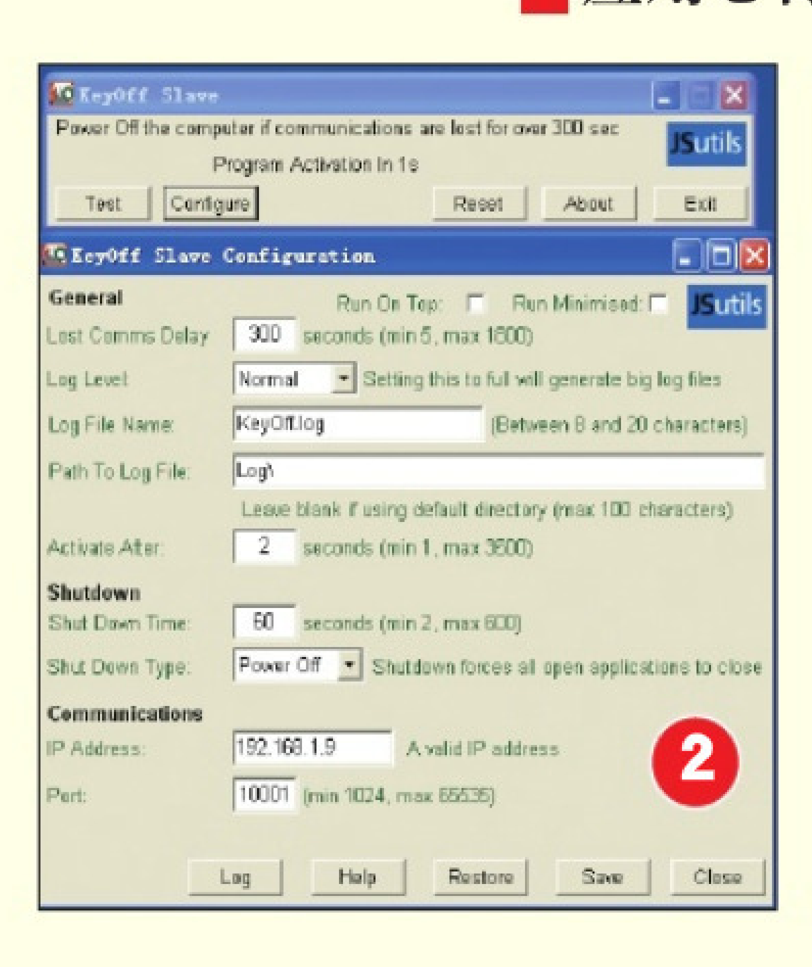
在KeyOff安装程序的“Select Program to Install”窗口中选择“KeyOff”项，表示将其安装在本机上。KeyOff运行时会弹出注册窗口，打开网址http://www.jsutils.com/software/misc/reg1.htm，在其中输入你的名称、所在国家、E-mail地址、注册名称等信息，点击“Register”按钮即可完成注册操作。之后在预设的邮箱中可以收到注册邮件，利用其中的注册码信息即可完成注册操作。KeyOff的主窗口非常简洁，在默认情况下，当KeyOff检测到鼠标和键盘在300秒间隔内没有“动静”的话，即可执行关机操作。

点击“Configure”按钮，在配置窗口（**如下页图1**）的“Input Delay”栏中可更改检测时间间隔（范围从5到1800秒），在“Log Level”栏中选择日志类型，包括“Normal”（正常）、“Full”（完整），“None”（无日志）等。在“Log File Name”栏中输入日志文件的名称，在“Path to Log File”栏中可以更改日志保存的路径。在“Shut Down Time”栏中可以设置关机延迟时间（默认为60秒，范围从2秒到600秒），这样在关机时会出现计时提示。在

“Shut Down Type”栏中选择触发的动作类型，包括关闭显示器、关机、重启等。点击“Save”按钮保存配置。之后需要重启KeyOff使配置生效。这样当KeyOff在预设的时间内“发现”没有键盘鼠标动作时，即可触发对应的关机动作了。



KeyOff还可以实现远程随动关机操作。当KeyOff在检测本机的键盘鼠标活动的同时，会自动和远程电脑进行相互通讯。KeyOff关闭本机后，当远程主机检测到和本机的通讯中断超过预设的时间时，也会自动执行关机操作。首先在本机KeyOff配置窗口中的“IP Address”栏输入远程电脑的IP，在“Port”栏中输入端口号（默认为10001），客户机和远程机的通讯端口必须一致；在远程电脑上安装KeyOff，在其安装程序的“Select Program to Install”窗口中选择“KeyOff Remote Slave”项。完成安装后，在远程机上启动“KeyOff Slave”程序，在其配置窗口（**如图2**）中的“Lost Comms Delay”栏中设置监测的时间间隔（默认为300秒）。当远程机和客户机的网络通讯停止时限超过上述值后，即可自动关闭远程机。



轻松拯救“受伤”的FLV视频

■ 河南 花的神明

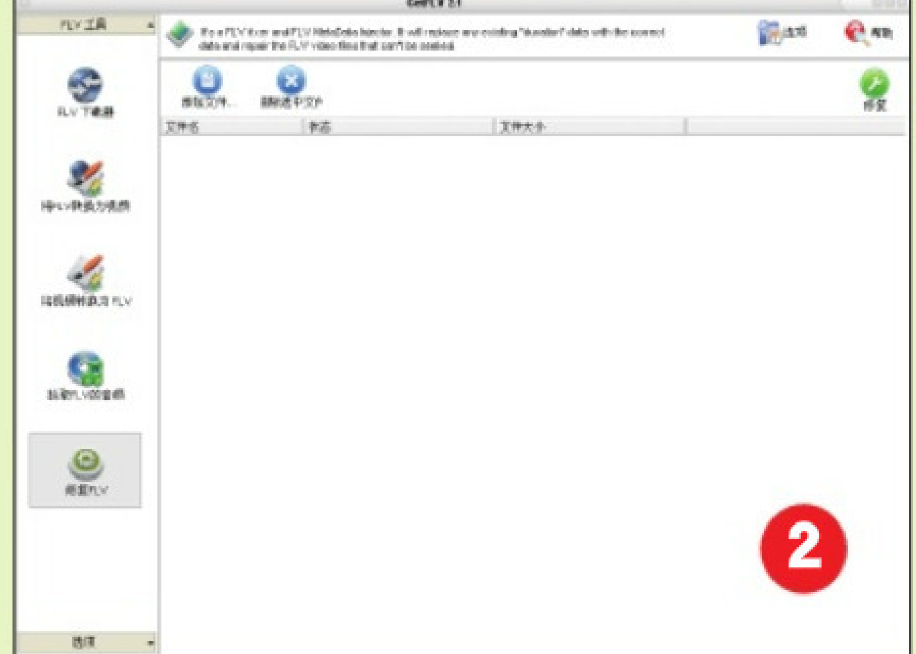
FLV（全称为Flash Video）流媒体是一种新的视频格式，由于其体积小巧、加载速度极快，成为Internet上最流行的视频格式。当你使用各种方法将喜欢的FLV视频下载到本地后，却发现FLV视频出现无法正常播放的情况，那就太让人扫兴了。实际上，这可能是由于FLV视频文件受损所致。那是否能拯救“受伤”的FLV视频，让其可正常播放呢？



使用FLVmdigui（下载地址为http://www.buraks.com/flvmdi/flvmdigui105.zip）这款小巧的FLV视频专用修复工具，就可让受损的FLV视频恢复活力。

FLVmdigui的使用方法很简单，在其主窗口（**如图1**）中打开“Single file”面板，在其中的“Input FLV file”栏中点击“浏览”按钮，选中需要修复的FLV文件；在“Output FLV file”栏中输入修复后文件的保存路径。此外，还可以勾选“Add existing string data ‘xtradata’”项，在“Data Strings”栏中输入合适的说明信息，就可以将该文本信息添加到该FLV文件中。最后点击“Run FLVMDI”按钮，在弹出的CMD窗口中可以显示修复的进度，之后就可以得到完好的FLV视频了。

同时，FLVmdigui允许你批量修复受损的FLV文件。在“All files in a folder”面板的“Input FLV files folder”栏中点击“浏览”按钮，选择包含FLV文件的文件夹即可。其余文件的处理方法与上述完全相同，这样该文件夹中的所有FLV文件都可以得到修复。



和FLVmdigui相比，GetFLV（下载地址为http://www.getflv.net/download.htm）是一款为FLV视频量身定制的管理工具。它集FLV视频下载、分类保存、转换、提取音频、修复等多种功能于一身，让你轻松管理好你的FLV视频资源。在GetFLV主窗口右上角点击按钮菜单“Options”→“Languages”→“中文”，即可得到简体中文的GetFLV运行界面。在其窗口左侧点击“修复FLV”按钮，在右侧窗口（**如图2**）中点击“添加文件”按钮，导入存在缺陷的FLV文件。之后点击“修复”按钮，即可让该FLV文件“恢复如初”了。

手把手教你玩转QQ魔法表情

■ 安徽 李红

QQ本身附带了一些固定表情图片，聊天时你插入几张发送给对方胜过千言万语。不过QQ默认的表情也就是那么几种，如何把自己的表情图片添加到QQ表情库中呢？方法如下：打开聊天窗口，点“表情”按钮，点“添加自定义表情”进入“表情管理”；点“添加”，在弹出的对话框中（**如下页图1**）按“浏览”选中要添加的表情图片（按Ctrl键可选择多个图片），然后设置表情快捷键和它所在的组，按“确定”，自定义表情就添加到库中了。以后QQ聊天时，你输入该表情快捷键或者在



表情库中选择该表情发送，即可在交谈中插入自定义的表情图片了。

如果你想导出自制的QQ表情给他人使用，在表情管理器中点“导出”菜单，然后选择导出一个、整组或者全部自定义表情。在弹出的对话框中设置存盘目录、文件名，最后点“保存”生成.eip表情安装包。你将.eip文件发送给他人后，对方收到.eip文件安装完毕就能使用你制作的表情了。要删除自定义表情，先在表情管理器中先选中它，然后点击“删除”即可；点击上面的“删除分组”按钮，还能删除整组的自定义表情。

如果你想使用别人做好的QQ表情，可以到baidu.com去搜索“QQ表情下载”，然后在搜索结果中登录相关网站下载。腾讯网也提供了QQ表情下载服务，你可以登录http://im.qq.com/，单击页面上的“QQ表情”下载QQ表情大礼包。

从网上下载的QQ表情文件有ZIP、RAR、CFC、EIP四种格式。其中EIP格式的QQ表情安装方法最简单，双击之即可导入到你的QQ表情库中。如果是CFC格式的，安装方法稍复杂一点。首先在QQ聊天窗口中点击笑脸进入默认表情库，再点击“添加自定义表情”，然后选择“导入”安装CFC表情，安装完毕后就能使用了；对于ZIP格式的QQ表情，安装时要先解压展开下载包，然后再像CFC格式那样进行安装即可。

如果你想自己制作QQ表情，推荐使用以下方法：

1.网上搜集保存

最简单的方法是将网页上好看的GIF动画转换成你的QQ表情。平时上网时，如果发现页面上有好看的GIF图片，请将鼠标移到该图片处按下右键，然后选择“添加到QQ表情”菜单，在弹出的窗口中设置自定义表情（**如图2**）。例如设置该图片的保存位置，为该表情设定名称和快捷键，选择分组为“默认”，最后点“确定”，该GIF图片就会添加到你的QQ默认表情库中了。以后聊天时，你在默认表情库中可以随时调出该表情发送给对方。

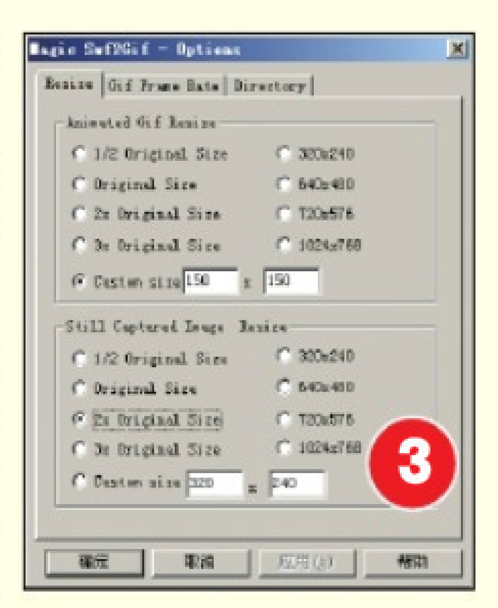
QQ默认表情库中的自定义表情图片，都存放在QQ安装目录\QQ号\CustomFace目录（例如D:\Program Files\Tencent\qq\404341617\CustomFace）中；别人发送给你的自定义表情图片，保存在你的硬盘\QQ安装目录\QQ号\CustomFaceRecv目录下。如果你觉得朋友发来的QQ自定义表情很有趣，想添加到你的QQ表情库中，可以打开聊天窗口，点“表情”按钮，点“添加自定义表情”，在表情管理器中将CustomFaceRecv目录下的表情图片添加入库即可。

2.将Flash动画转换成QQ表情

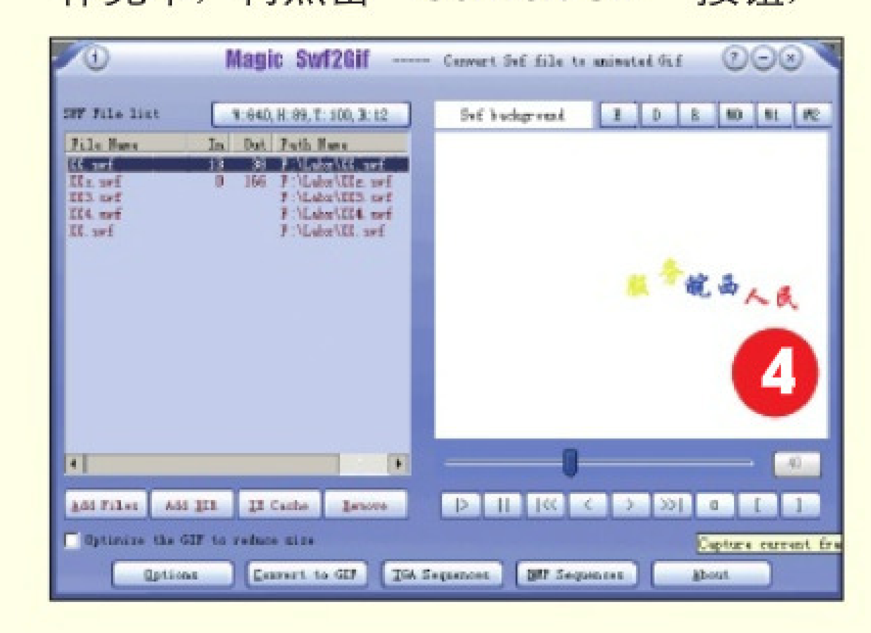
将网上现成的Flash动画转换成QQ表情，也是自制QQ表情的好方法。由于QQ表情图片使用.jpg、.bmp和.gif三种格式，Flash不能直接添加到QQ表情库中，需要转换成GIF文件才行。

如果你想把Flash动画转换成QQ表情，应该首先用Magic Swf2Gif（下载地址为http://www.skycn.com/soft/13110.html）将Flash转换成GIF文件，然后再把GIF添加到QQ表情库中。操作方法如下：

启动Magic Swf2Gif，点“Add Files”按钮导入Flash文件。在弹出的对话框中选择要转换的Flash。如果要批量导入多个Flash，可以按住Shfit选中多个文件，或者点“Add Dir”按钮导入某目录中的所有Flash。接下来点击“Options”按钮设置要生成的GIF文件参数，在“Resize”选项卡中设定GIF图片大小，例如选中“Custom size”项，设置成150像素×150像素（**如图3**）。然后在“GIF Frame Rate”选项卡中设置GIF动画的帧率，在“Directory”选项卡设置GIF文件将保存在哪个目录中，最后按“确定”退出。参数设置完毕，点“Convert GIF”按钮，Flash就会转换成GIF文件了。



如果你要将Flash片段转换成GIF文件，可以先选中该SWF文件。等待播放到某帧时点播放框中的“[”，设置此处为转换的起始点；等待播放到某帧时点“]”，设置此出为转换的终止点。最后点“O”抓取裁减（**如图4**）。操作完毕，再点击“Convert GIF”按钮，



软件就会将选定的Flash片段转换成GIF文件了。

至此你将Flash转换成了GIF文件，接下来用上文介绍的方法，将该GIF图片添加到QQ表情库中。以后你就能使用这个Flash动画表情了，是不是很酷？

3.用Photoshop制作表情

如果你有不错的美工功底，可以使用Photoshop来制作更加个性化的QQ表情。制作出来的表情究竟效果如何，那就要看你的美术功夫了。操作方法如下：

首先启动Photoshop，新建一个800×600像素、RGB模式的文件；然后点击菜单“图层/新建/图层…”新建一个图层，再用工具箱中的各种工具编辑/绘制一张表情图片；最后用裁切工具剪出表情部分，或者使用“图像/图像大小”将图像缩小到合适大小。注意表情图片的尺寸应该保持在150像素×150像素之内，制作完毕将它们另存为一个BMP图像。接下来打开QQ聊天窗口，使用前面介绍的方法，将自己制作的图片添加到QQ表情库中，以后聊天时你就能使用啦！P

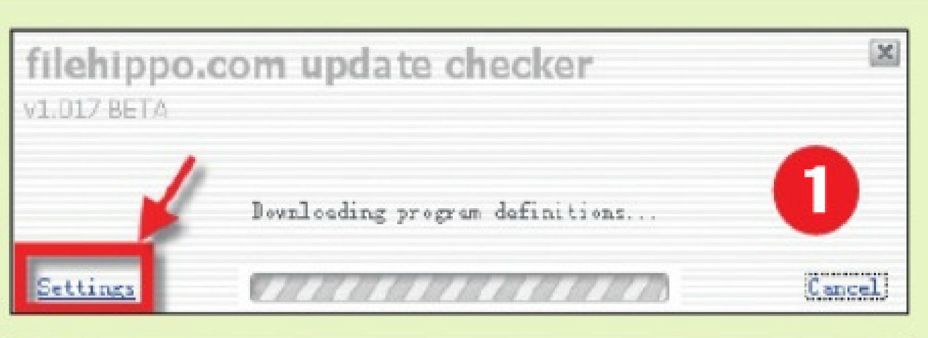
轻松核实软件是否有已有更新

■ 湖北 山一居士

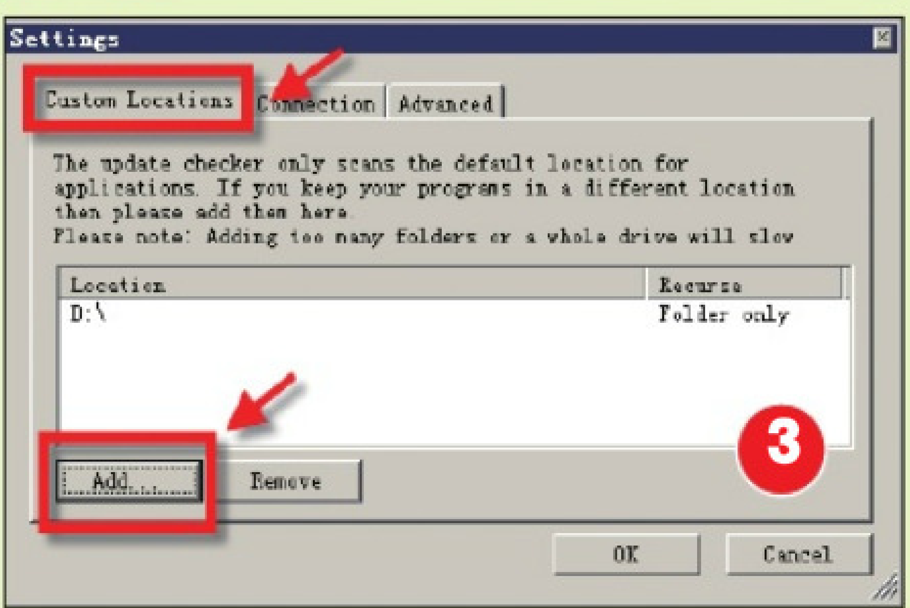
笔者电脑中安装有许多工具软件，时间久了，需要对它们进行及时更新。可现在的问题是，笔者并不知道这其中哪些软件有了升级程序，而哪些还没有。如果逐一登录相关站点去查找核实的话，恐怕相当麻烦。不用

着急，让Update Checker（下载地址为http:// www.filehippo.com/updatechecker）这款工具来帮忙吧！只需一键便能搞定。

步骤1：文件下载完毕之后，直接双击应用程序图标，即可启动Update Checker（**如图1**）。这时它会自动检测C:\Program Files目录下的所有已安装软件，并将它们与官方站点http://filehippo.com中的数据库进行对比。



步骤2：稍等片刻，在弹出的新页面中，会将已经更新了软件名称逐个罗列出来（**如图2**）。如果想下载，点击稍右侧的箭头图标即可。这里有一点需要提醒大家的是，假如想让Update Checker也检测其它路径下的软件，我们可以单击Settings文字链接。此时会出现Settings窗口，单击其中的Custom Locations标签页，最后点击“Add”按钮（**如图3**），将软件路径添加进去即可。



小提示：该软件需要Microsoft.NET Framework 2.0的支持。

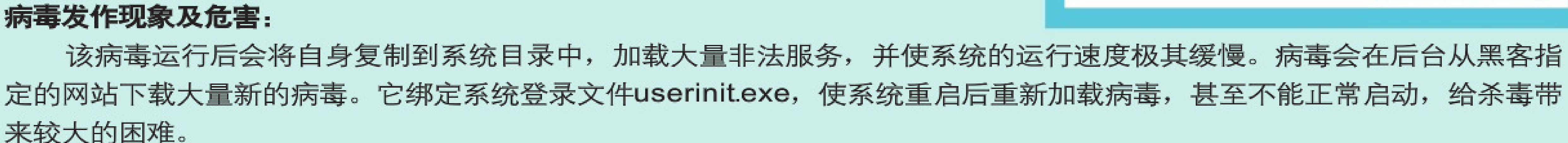


病毒名称：代理木马变种YDM（Trojan.dl.win32.agent.ydm）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：



该病毒运行后会将自身复制到系统目录中，加载大量非法服务，并使系统的运行速度极其缓慢。病毒会在后台从黑客指定的网站下载大量新的病毒。它绑定系统登录文件userinit.exe，使系统重启后重新加载病毒，甚至不能正常启动，给杀毒带来较大的困难。

手工删除（杀毒前必须禁用所有网络，最好拔掉网线）：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到“5.tmp”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“msconfig”并“确定”，打开“系统配置实用程序”。选择“启动”选项卡，去掉以下启动项目前的复选框：WinForm、GenProtect、upxdnd、AVPSvr、MsIMMs32、cmdbcs.exe、608769L、608769M、DbgHlp32、MsPrint32D、msccrt、LotusHlp。

2.点击“开始”→“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run项，将值为“delit.exe”的项删除。

4.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Shared Tools\MSConfig\startupreg，将其下的所有项删除。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”下的“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾。

2.进入C:\windows\system32目录下，寻找并删除掉以下文件：WinPacket.dll、run.dll、Packet.dll、wpcap.dll、Vml.exe、Delit.exe、3.vbs、LotusHlp.dll、msccrt.dll、rbyvuoifytoi.dll、MsPrint32D.dll、puohewphy.dll、tulbthwkyocr.dll、cmbcs.dll、ProSvr01.dll、ProSvr02.dll、AVPSvr.dll、upxdnd.dll、GenProtect.dll、WinForm.dll、lzliuju32.dll、avdaojian32.dll、ampvstqj32.dll。

（注：遇到删除不掉的文件时，请先将其改为任意的名称而暂时不要重启电脑，直到把所有需改名的文件更名后再重启）

3.进入C:\Documents and Settings\用户名，寻找文件名类似*.tmp的文件并将其删除。

4.进入C:\programe files\，删除12.exe、explorer.exe、arpqc.exe等文件。

5.进入C:\windows，寻找并删除以下文件：WinForm.exe、GenProtect.exe、upxdnd.exe、AVPSvr.exe、MsIMMs32.exe、cmdbcs.exe.exe、608769L.exe、608769L .dll、608769M.exe、608769M .dll、DbgHlp32.exe、MsPrint32D.exe、msccrt.exe、LotusHlp.exe。

6.在另外一台正常的电脑中找到C:\windows\system32下的userinit.exe文件，将其拷贝到中毒的电脑中，然后重启电脑。

读者 凤凰花问：我手上有一些PPT幻灯文件，因工作关系需要将其转换为能在VCD机上播放的视频文件。请问如何将做好的PPT文件转成视频格式呢？

答：要实现这一目的的方法很多。一是用捕捉屏幕视频的方式来做，这里推荐大家用PowerVideoMaker这款软件，可以同步捕捉视频和声音，而且捕捉的质量非常高。该软件似乎是专门为捕捉PPT视频量身定做的，在进行捕捉时可直接调用PowerPoint来播放PPT文档，并在播放的同时自动进行视频捕捉，最后能生成AVI和WMV格式的视频文件。

二是把PPT先转化为图片，方法很多。最简单的方法是将PPT文件另存为HTML文件，然后就能方便地提取图片了，接着再用合适的软件将图片转化为视频即可。比如用Windows Movie Maker，点击“捕获视频”下的“导入图片”，导入得到的JPG图片，每张图片都会成为一个“剪辑”。按Ctrl+A选择所有剪辑，再按住鼠标左键把它们拖动到下方的情节提要上即可输出视频。

三是用专门的PPT转视频软件，比如Powervideopro，就是一款可以直接将PPT幻灯片转换为WMV、MPEG等常见视频格式文件的转换程序。最后要注意转化后PPT中的交互功能将全部失效，另外插入在PPT文档中的视频通常也无法转换，但我们可以在制作VCD时直接把视频片段插入到影片的合适位置上。

读者 胡不涂问：我的QQ一直都使用正常，但最近为什么在登录时突然需要输入验证码？请问什么是验证码？有什么用处？为什么验证码都那么难以辨认？

答：如果用正确的密码登录却提示要输入验证码，可能有以下几种原因：一是QQ密码已被盗，并在你不知情的情况下被其他人用来发送广告或者诈骗消息，被系统检测到；二是你正在使用的网络中有人正在从事一些危及QQ用户安全的行为；三是系统检测到你目前登录QQ的省份与原所在省份不符；四是使用挂机软件登录的QQ。

图片验证码，是包含无规律字符信息的图片。普通用户用肉眼可以辨认其中的字符信息，但通过软件自动登录的行为就会被有效阻止。登录验证码的主要用处在于，可及时有效阻止盗号者大量登录盗取的QQ号码，延缓了盗号者的非法伤害性行为，将损失降到最低。

为了对付验证码，盗号者会在自动登录软件中采用文字识别技术，因此显示验证码的图片通常都加上了一些杂点、线条等干扰，以便有效防止这些软件的自动识别功能，所以会比较难以辨认。

读者 4689问：办公室的电脑为公用电脑，我有一些重要文件需要隐藏。我看到一篇文章中提到可以利用NTFS分区的文件流技术来隐藏机密数据，请问具体该如何操作呢？

答：我们可以先直观感受一下该技术的加密效果：在CMD窗口中切换到NTFS分区，输入命令“echo xxxx >> a.txt:b.txt”，其中的“xxxx”代表机密信息，执行后即可在指定的NTFS分区根目录下生成“a.txt”文件，但该文件的长度为0，内容为空。其实这就是利用了NTFS文件流技术实现了重要数据的隐藏。本例中“a.txt:b.txt”就是流文件。当需要查看隐藏在其中的数据时，只需在CMD窗口中执行命令“notepad a.txt:b.txt”，即可看到隐藏的数据了。

下面我们利用NTFS文件流技术来隐藏任意文件，其格式为“type 文件名+后缀 >> 任意文件：任意文件名+源文件后缀”，注意其中“后缀”和“源文件后缀”应该相同。例如在CMD窗口中执行命令“type jiami.doc >> book.pdf:office.doc”，这样就将机密文件“jiami.doc”写入“book.pdf:office.doc”流文件中了。别人在NTFS分区中只能看到“book.pdf”文件，而无法看到加密文件。当需要查看隐藏在其中的机密文件时，可使用对应的工具，例如DOC文件就使用Word来打开。在CMD窗口中执行命令“"C:\Program Files\Microsoft Office\OFFICE11\winword.exe" book.pdf:office.doc”，就可以在Word中打开机密文件了。

读者 饼饼问：请问怎样用Office 2003打开用Office 2007编辑的文件？有没有什么简单的解决办法？

答：相较以前的版本，Office 2007最引人注目的变化是引入了全新的文件格式：Office Open XML。这一格式已经不兼容以前的版本，低版本Office无法直接打开用Office 2007编辑的文件。好在微软出了个转换程序，可以使Office 2000/XP/2003打开Office 2007的文件。虽然转换程序没有提供中文版本，但安装英文版依然可以使用，功能不受影响。下载并安装这个兼容包后，在早期Office程序支持的文档类型中会多出两个类型。比如在Word 2003中，兼容包安装完成后，会多出Word 2007文档（*.docx）和启用了宏的Word 2007文档（*.docm）两个新文档类型，就可以直接打开Word 2007的文档了。

由于目前Office 2007还存在较大的兼容性问题，很多朋友只是想安装它来玩玩，而日常工作中还是用Office 2003。在安装Office 2007时，我们可以选择“自定义”安装，安装程序会自动扫描到系统中已经安装的Office程序，并提示3种升级安装方式。选择“保留所有早期版本”，安装完成后，我们可以在程序菜单中同时看到Office 2003和Office 2007。不过要注意，Outlook只能有一个版本存在，要么升级到Outlook 2007，要么保留以前的版本。

读者 于宝如问：我是一个数学专业的大学生，最近在写毕业论文时，需要在Word文档中输入很多复杂的数学公式。但Word的公式编辑器做公式有很大的局限性，比如无法处理一些复杂的数学公式、不能设置颜色等。请问还有什么好办法来编辑数学公式吗？

答：Word公式编辑器的确存在较大不足，我们可以考虑用“EQ域”来解决这一问题。“域”是Word中的一种特殊命令，它由花括号{}、域名（如EQ、DATA等）及域开关（如\F()是分数开关）构成。其中EQ域主要用于编排复杂的数理公式。它有10个开关，包括数组开关、括号开关、分数开关、积分开关等。使用这些开关我们就能处理复杂的数理公式了。大家可以在网上找到常用数学公式的EQ域代码，将其复制到Word里就可以使用了。

除了使用EQ域以外，我们还可以使用相关插件来编辑公式。比如“MathType”就是一款功能强大的公式编辑和转换插件，提供了多种专业数学符号和数学公式模板，解决了在Word中输入疑难符号和快速输入常用公式的问题。其他还有化学符号编辑器等，通过建立Word模板的方式，内置大量化学中常用的符号和术语，可以快速输入原子结构示意图、电子式、电子转移标注、有机物结构式、有机反应方程式等，功能非常强大，大家可以根据需要选择。

客座专家 龚胜





爱国者年末再获飞跃

■ 本刊记者 冰河

作为国内有数的民族IT生产商，华旗资讯近年来不但在自主技术研发上加大了投入力度，在“走出去”的市场宣传推广上也同样不遗余力。2007年11月22日，“爱国者MP5节”在北京盛大开幕，赛迪顾问消费电子产业研究中心总经理韦玉怀分析了当前消费电子用户对音视频产业的需求。他认为：随着网络的深入应用，人们对网络视频资源的渴求也越来越丰富和多变，虽然MP5是随身数码娱乐领域的一个新概念，但却在实际意义上满足了市场需要，是市场发展的必然。中国电子视像行业协会副秘书长郝亚彬则表示，非常高兴在便携式多媒体播放器领域，中国的企业走在了世界的前头，这种更强调人机互动的MP5产品，引领着中国影像产品的发展潮流，特别是它提供的视频资源解决方案，对整个大的产业而言是一次重大突破。同日，爱国者与奥林匹克博物馆在瑞士洛桑也正式签约，爱国者成为奥林匹克博物馆的合作伙伴。国际奥委会主席罗格、终身名誉主席萨马兰奇、中国驻瑞士大使朱邦造、常驻联合国特命全权大使李保东以及爱国者总裁冯军等出席本次仪式。爱国者成为首个进驻奥林匹克博物馆的中国高科技品牌，来自中国的高新技术让奥林匹克深深烙上了中国元素的印记。爱国者总裁冯军表示，在自主创新的基础上，中国高科技通过奥林匹克这个窗口向全世界人民展示中国创造的魅力，对此我们感到无比骄傲。随着2008年北京奥运会的即将到来，服务奥运、传播奥运文化、彰显科技奥运的理念是每个有民族使命感的企业应尽的责任。作为中国民族品牌，爱国者将以卓越的技术和创新产品服务于北京2008年奥运会。


华旗总裁（右）冯军与国际奥委会主席罗格共举奥运五环旗

12月4日，华旗资讯在北京中关村理想国际大厦又召开新闻发布会，宣布爱国者正式成为欧洲著名赛车赛事王中王（ROC）的亚洲唯一合作伙伴。这是继2007年初与F1迈凯轮车队合作，成为首个进驻F1赛事的中国企业之后，爱国者与欧洲顶级赛车运动的又一次深入合作。作为ROC赛事亚洲唯一合作伙伴，爱国者的标志将在英国伦敦温布利球场特制的1000米赛道内外显著可见，比如在出发线和终点线，而在赛场内的爱国者专区将与豪雅表一起合作，在12月16日举办的2007 ROC决赛中，爱国者将在现场80 000名车迷以及近2亿电视观众面前尽显锋芒。



软件圈

趋势科技发布TIS/TAV 2008新品

2007年11月28日，趋势科技在北京推出整合旗下最新防卫技术的新一代个人消费端产品趋势科技网络安全专家2008（TIS 2008）和趋势科技杀毒专家2008（TAV 2008）两款产品。TIS 2008整合了最新的“亿级盾”全方位防御技术，以“Web信誉评估”“系统主动防御”“防误报技术”三重防护保障广大网友的网络交易资产安全。而TAV 2008能提供比TIS 2008的系统内存占用减少30%、扫描时间减少40%的低能耗专业杀毒。趋势科技全球研发暨大中华区业务执行副总张伟钦表示：现今病毒与间谍软件的攻击手法日新月异，已经从单纯的破坏电脑的行为，演变成严重的网络犯罪行为。惟有能够整合各项监控与防御技术的全方位解决方案，才能有效守护使用者的网络资产。趋势科技网络安全专家2008（TIS 2008）将提供兼具安全、效益及效能的全方位资产防护解决方案，以崭新的防御概念再创防毒技术革新的佳绩。而对于对杀毒需求单一的用户而言，趋势科技特别推出了TAV 2008，用更专业的杀毒技术来满足用户的需求。



赛门铁克推出2008新品

2007年11月29日，赛门铁克公司在北京宣布推出诺顿网络安全特警2008简体中文版以及诺顿防病毒软件2008简体中文版两款新品，抵御各种新兴网络威胁——包括利用偷渡式下载（Drive-by download）和僵尸网络所进行的攻击。其中诺顿网络安全特警2008简体中文版的新增功能——诺顿在线身份安全（Norton Identity Safe），能够在用户进行网上购物、网上银行业务或在线浏览时，确保个人信息和身份信息的安全。赛门铁克消费产品事业部总裁Janice Chaffin在现场表示：“诺顿2008产品系列具有相当重要的新型防护技术，可以在威胁侵入系统之前进行拦截。此外，强化的性能为用户带来前所未有的使用体验。”





硬件店

华硕发布超便携式易PC

2007年11月22日，华硕电脑在北京举办“易学 易玩 易携带 易PC——超便携易用新时代——华硕易PC（Eee PC）策略暨新品发布会”，携手英特尔、微软发布了超便携电脑——易PC（Eee PC）。易PC采用Intel Celeron M ULV 353处理器和移动芯片组、512MB DDR2内存，内置4GB固态闪存硬盘、摄像头、麦克风、读卡器和Modem；拥有7英寸液晶屏，其体积为225mm×164mm×21.5mm，重量不足1kg；它还支持10Mb/100Mb以太网和802.11g无线网络，提供了3个USB 2.0接口。其预装操作系统能实现18秒快速开机运行，并内置40余种定制应用程序，可轻松实现收发E-mail、处理文档、浏览新闻以及其他互联网应用。

市场参考价：2999元。

微软与曙光签署高性能计算领域全面合作备忘录



2007年11月28日，微软（中国）有限公司与曙光信息产业有限公司正式签署合作备忘录，在高性能计算领域展开全面合作。微软公司与曙光公司将针对高性能计算领域基于微软WCCS（Windows Compute Cluster Server）产品在市场、技术、渠道、销售层面进行合作，同时建立“曙光-微软软件技术测试实验室”，合力培训软件技术人员并定制行业解决方案。双方的合作将加速高性能计算产品在中国市场的普及与应用，并对整个高性能计算产业，特别是高端服务器市场产生深远影响。微软大中华区副总裁兼OEM事业部大中华区总经理李世杰，曙光信息产业有限公司总裁历军，曙光信息产业有限公司副总裁聂华等出席了签字仪式，并表达了对双方合作前景的信心。

三诺高端书架箱N-50G岁末登场



近日，三诺正式推出其永恒系列高端书架箱新产品N-50G。该产品采用6.5英寸纸浆松压盆中低音单元和1英寸丝膜高音单元搭配，并运用了电子分频技术。目前这款产品的零售价格暂定为1288元。

汉王喜获“2007中国创新设计红星奖”

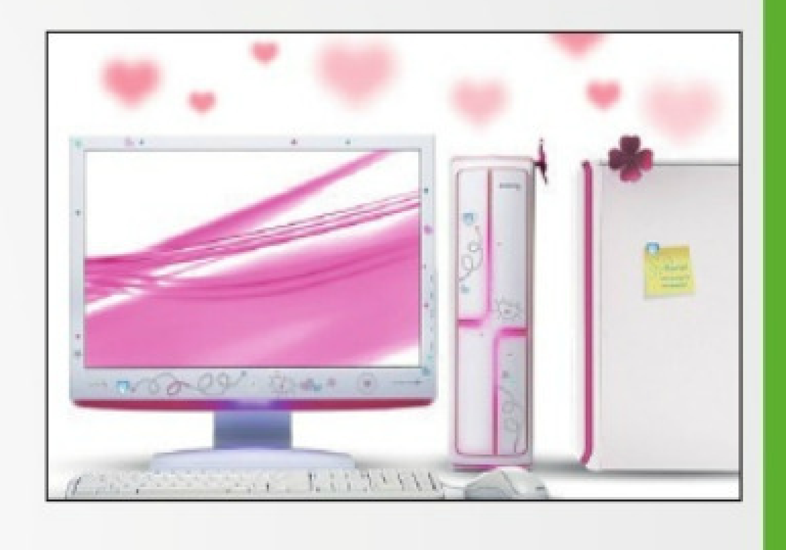
近日，汉王科技“创艺”系列绘画板的最新产品——创艺新星0504获得来自美、德、日、英等7个国家和地区的专家评审团认可，从众多产品中脱颖而出，荣获2007年中国创新设计红星奖。此次获奖的汉王创艺新星0504绘画板，不仅性能优于其他入门级绘画板产品，还在产品工业设计上透出创意色彩，让创艺新星0504备受红星奖评委们青睐。

宏碁Extensa系列笔记本电脑将由苏宁独家销售



2007年11月30日，宏碁（Acer）携手苏宁电器在京举办宏碁Extensa系列2008新品发布会。宏碁大中国区总经理赖泰岳、苏宁电器集团总裁助理王哲均出席发布会现场，另外宏碁笔记本电脑代言人曹启泰也亲临现场助兴。发布会上宏碁与苏宁电器签订2008年Extensa系列苏宁独家上市销售战略合作协议，近10款的08 Extensa系列电脑产品将迅速在苏宁全国各地主要门店销售。

明基将推时尚“Bling”新概念



2007年11月29日，在明基PC事业部北京小型媒体沟通会上，产品经理邓宗煌向本刊记者现场透露，明基将于2007年12月起推出颇具时尚特质的“Bling”概念产品，同期明基PC事业部将配合发布一款符合“Bling”概念的新款Joyhub江南百搭个人电脑。关于“Bling”，邓宗煌先生表示其英文原意是形容钻石表面闪烁的反射光，为服装点缀闪光的装饰或珠宝时目前时尚界最流行的风潮之一，为此明基专门与奥地利施华洛世奇公司合作，针对不同的产品定制了各具特色的仿钻贴片，方便用户DIY装饰自己的电脑或数码产品。现场获悉，明基Bling系列新产品将于12月初开始陆续发布，预计将包括台式电脑、笔记本电脑、数码相机等多种产品。

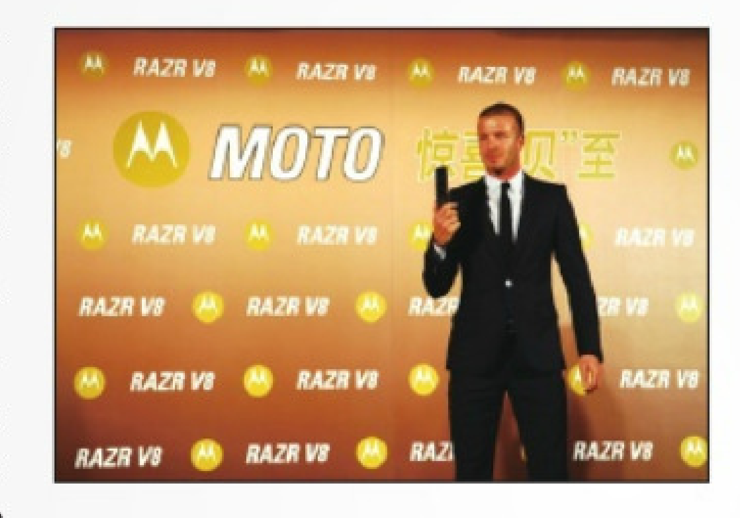
联手《投名状》 创新“ZEN影帝”发布



2007年11月26日，创新科技（中国）有限公司与中国电影集团有限公司合作，特别发行为贺岁片《投名状》打造的新品“ZEN影帝视频播放机”。除共计288台限量珍藏版的16GB“ZEN影帝播放机”之外，2GB“ZEN影帝播放机”

也将于12月13日与《投名状》电影同步面世。这款小巧玲珑的产品厚约11.3mm，重量还不到70g，可通过SD卡扩展存储容量。在中国电影的后产品开发尚处起步阶段时，创新公司介入的本次合作将在扩大影片宣传的同时，也在尝试开拓另一条营销之路。

贝克汉姆来华为MOTO RAZR V8黄金版代言



2007年11月24日，摩托罗拉在北京发布MOTO RAZR V8黄金典藏版手机，作为摩托罗拉全球品牌形象大使的著名足球明星大卫·贝克汉姆专程为此来到北京。发布会上贝克汉姆表示：“RAZR V8黄金典藏版是我的首选时尚配饰。我喜欢它奢华的外观——真空镀金抛光金属表面、18K镀金和蟒纹雕花后盖设计，当我穿梭于世界各地，是它让我与亲朋好友随时联系，并且还可以在旅途中欣赏音乐、收发邮件。”RAZR V8黄金典藏特别版采用18K镀金技术和柔软触感的蟒纹雕花后盖设计，为手机增添了更多锐利时尚质感。



网络帮

首届中国网络文学发展研讨峰会在北京召开



由中国作家协会、中国国际经济科技法律人才学会、中国电子商务协会、中国版权协会、中国音像协会、中国技术市场协会等全国性行业社团和相关机构联合举办的首届中国网络文学发展研讨峰会，于2007年12月1日在中国现代文学馆举行，来自政府主管部门、社会团体、出版界、网站、文学界等社会各界的200余人参与了峰会。研讨峰会向网络文学界和社会发出了《倡议书》，并为由中国国际经济科技法律人才学会等相关社团和网络文学文学界联手合作的专门工作机构、交流服务平台——中国网络文学促进委员会的活动，创造了新的互动发展条件。

联络家染指高校社团

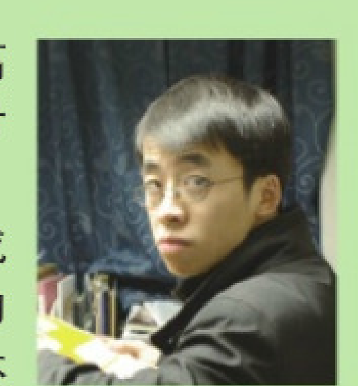
2007年12月15日，北京服装学院第二届涂鸦大赛正式落下帷幕。国内老牌SNS网站“联络家”（www.linkist.com）在颁奖典礼上高调宣称，联络家将继续通过一系列的校园活动以吸引更多的高校社团建立自己的网上组织。据悉，联络家全程赞助了此次的涂鸦活动，并在其网站为该社团建立组织（ours2007.lianluo5.com），开辟了专门的投票系统，以期与更多人分享这些优秀作品。联络家运营长郑晓云介绍，联络家已于10月初成功转型，新版致力于打造“属于自己人的分享交流空间”，而高校学生社团的运作方式正好与其“我的组织”功能相符，并且契合了网站的总体定位，所以将作为网站的长期战略陆续在全国铺开，同时拓展现存的一些社会团体和公益组织。



记者言

崩溃在办公室

■ 本刊记者 冰河



坦白地说，正当我正经构想一篇足够严肃足够深刻足够有趣的视点的时候，背后生铁发给我的这样一个链接，让我觉得我正在写的所有东西都变成了飞灰。这是一个国外网民自己制作的MV，名字叫“崩溃在办公室”。对具体细节感兴趣的读者可以自己去网络上搜索下，我可以在这里先做一些剧透：不同办公室里繁忙的白领正在电脑前奋力工作，忽然遇到了一点点小困扰。比如打印机墨盒不好好工作，笔记本的键盘不好使，该死的电话响个没完，显示器出了小毛病，手欠的同事扔个纸团骚扰。按说这是我们每天工作中经常遇到的情况，着急生气也没用，想办法解决就是了，可是有人就这么崩溃了。他们有的搬起显示器往不听话的打印机里塞，有的举起笔记本往桌上摔然后扔出老远，有人把该死的电话砸个粉碎，有人从外面拿来大锤把不听使唤的显示器连同机箱砸个粉碎，最猛的是被同事骚扰的，一个端起桌上的显示器往背后的同事位置上扔了过去，然后坐下面对不存在的显示器继续若无其事地打字；另一个则直接爬上桌子，越过两台显示器向着缺德的同事扑过去，把他按在地上大打出手。文质彬彬的外表配上这种突然爆发的举动，加上丹尼尔·波特的配唱《糟糕的一天》（Bad day），顿时让人也产生一种砸了眼前电脑的冲动。

记得某个年末我去建国门某著名IT企业采访，就在卫生间里目睹了一次高管暴走的现场。卫生间里某西装革履的大叔正用流利的英文和电话里的人交谈，忽然把手上漂亮的手机用力往洗手台上拍，直到手机变成碎片，然后揪下领带沾上水缠在划破的手上，对着已经成碎片的手机怒吼：老子不伺候你了，爱咋样咋样吧！随即扬长而去。所以我虽然还没有过这种骤然疯狂的经历，不过深深能理解这种被最后一根稻草压垮的境地，而且我相信能理解这种境地的在IT行业会是大多数人。特别是又到了年底，很多人在为了业绩和财务报表奔忙到最后一刻。

2007年11月28日，TOM在线宣布将调整新闻、数码等多个频道，从资讯门户网站彻底向以产品和功能为主的应用类服务网站转型。TOM在线新闻发言人屠建路表示，受调整影响的员工主要为部分编采人员，完全不涉及到公司管理层的变动。对于被裁员工，TOM在线将按劳动法规定的相关要求作出补偿。

我相信TOM的调整也是迫不得已，不过根据发言人的表示，我们可以看到，管理层可能为了年初的决策付出不小代价，也许是数额惊人的奖金，但至少不用卷铺盖另寻高就。而底层负责执行的弟兄们却不得不为此付出全部，在过节之际感受失业的味道。我不清楚即将离开的员工能拿到多少补偿，尽管这多少能为他们一年来的辛劳带来一些安慰。但我相信，一定有人宁可不要这些补偿，换取一次类似对着机器暴走的机会。

我希望他们就是2007年底最后一批的IT倒霉蛋。P

武侠游戏的知名开发商智冠电子和RSLG的知名开发商弘煜科技，破天荒地联手制作的《水浒新传——天地之风》，是一部以水浒传为背景，加入原创角色为主角的RSLG游戏。玩家将徜徉于《水浒传》的世界里，追寻着师父所托付的化魔大任。当然世界的演变将会随着玩家进行任务的不同而有所不同，造就最终要面临一个崭新的结局。



带你进入英雄好汉的世界
《水浒新传——天地之风》纵览

天下大乱的历史背景

北宋末年，内政不修、天下紊乱，权臣贪官、恶吏草寇皆能翻云覆雨，加上边疆异族正对中原大宋虎视眈眈，



使得安分守己的老百姓，生活在水深火热之中。时至今日，超凡近圣的一代祖师张真人，认为如今化时机成熟，108魔星应已转世成形，于是派遣风扬（游戏主角）、灵姿下山与师兄姐殊尘、玹颖会合，并协同4人的力量，一齐寻找108魔星中最关键的18人，透过与这18人的牵引、互动，改变这乱世之局，从而完成化魔大任。

多重结局设定

在寻找18位关键魔星的过程中，一旦找到师兄殊尘时，游戏就会结算你所找到的角色数量，并依据数量的不同来开启不同的后期剧情，玩家的下一步是加入契丹、大宋，还是方腊，这不同阵营的选择（玩家不能自行选择），将会决定玩家在后期展开不同的挑战。在后期，各自阵营也会加入不同的队员，帮助玩家迈向最后的结局。因此，如果你玩过其中一个路线，下次还可重玩，尝试不同路线的剧情！

战略及角色扮演的结合

游戏的游戏方式结合了角色扮演游戏的角色成长要素以及战略游戏的战略地图操纵模式，让你可以对游戏中加入



我方队伍的40多位水浒好汉做出安排。游戏加入了初期作战位置、移动、作战指令等设计，是运筹帷幄的动脑成份，而角色在故事中的冒险其实主要是在几个定点城镇的大地图上移动，当移动到某个定点又刚好有事件发生时，就可以触动剧情或是进入战斗画面。

战斗系统：游戏的战斗采用回合制。进入剧情战斗后，首先出现的是配置画面，玩家在此可自由移动鼠标勘查地形并了解敌人配置，然后规划出战略方针，选择最佳出击阵容。出击队员有时会因为剧情需要而强制出击，玩家在此时无法更换或使该成员下场。



战斗指令：在点选我方角色后即可开启战场角色选单，其功能如下：

移动：需要消耗行动力，移动到目标点。移动的范围决定于角色的脚程能力。

攻击：需要消耗行动力，使用武器攻击目标。

特技：使用该角色的特技，消耗行动力因技能不同而有所差异。

道具：使用队伍仓库内的道具。

待机：提前结束角色这一回合的行动。系统依剩余行动力点数来帮角色回复一定比例的HP和SP。

战场系统指令：在战场上任何一处地板按下鼠标右键或ESC键，即可开启战场系统选单，其功能如下：

回合结束：全员待机，结束这一回合的行动。

查看部队：开启角色状态窗口，进行角色能力调整、技能学习、装备更换等工作。

战场条件：查看该场战役的胜败条件。

一手打造神兵利器

玩家在游戏初期就可以拥有属于自己个人的神兵或战甲。虽然你在游戏中并不需要购买武器或战甲，也不会从敌人的身上取得，但玩家可以开启各地图上的宝箱或从敌人身上取得精炼石。精炼石可直接加在神兵或战甲上，精炼成为威力更强大的装备，成为玩家冒险中必不可少的道具。

装备精炼是游戏中最主要的升级途径。因为游戏中角色人物的武器和防具设定为不可拆卸，因此装备能力提升仅可藉由铁匠铺的精炼或自行附加符咒来提升额外效果。装备精炼共分10级，越高等级的强化所需花费的金钱与耗材就越多，玩家随时能在据点的铁匠铺进行任何阶段的装备强化。当然，前提就是要有足够的金钱与所需的耗材。P

水浒新传
- ●制作：智冠电子/弘　科技
- ●发行：　宇之星　●上市日期：2007年12月
- ●官方网站：未发布

说起“大富翁”系列，早已是名扬天下，由于拥有超高的人气和品牌知名度，《大富翁》已经成为形形色色以“富翁”命名的游戏之始祖。与其相比，《大富翁世界之旅》系列则相对逊色不少，很多新玩家甚至从未听过此名号也不足为奇。那么，这两者究竟有何关联？且听笔者慢慢道来。



同是大富翁，相煎何太急

——《大富翁世界之旅3》前瞻

我也系出名门

众所周知，国产经典益智游戏巨作《大富翁》系列是由大宇资讯制作的，而《大富翁世界之旅》则由宇峻奥汀负责开发，并由在中国大陆唯一的研发团队“北京飞行船”具体进行制作的。宇峻奥汀作为知名单机游戏厂商，广受好评的《新绝代双骄》《超时空英雄传说》等系列正是出自他们之手。另一方面，虽然目前该系列仅仅开发到第三作，其历史也可“追溯”到6年之前。虽然由于诸多原因未在此后续推出续作，可这款产品的研发工作却始终并未停止。我们简要来看看这款游戏与“大富翁”系列的不同之处：







游戏背景不同

在“大富翁”系列中，是以一颗神秘的宝石为故事背景而展开。凡是得到它的人，就一定幸运不断，并成为富甲天下的大富翁。它被看作是财富的源，人们称呼为“幸运之星”。围绕着这颗宝石的明争暗斗从没有停止过，但是拥有者不出一年就会莫名其妙地失去宝石，财运也随之消失，似乎没有人能永远拥有它……而“世界之旅”系列，则以穷神福神为主题，为了让穷神展现出不可思议的神迹，从而获得广大信徒对穷神的崇拜，两人在人间正式举办了一场名为“大富翁世界之旅”的竞赛，在游戏中这两位神仙的法力和作用都远远高于“大富翁”系列，穷神的三阶变身可是相当可怕哦。

游戏玩法不同

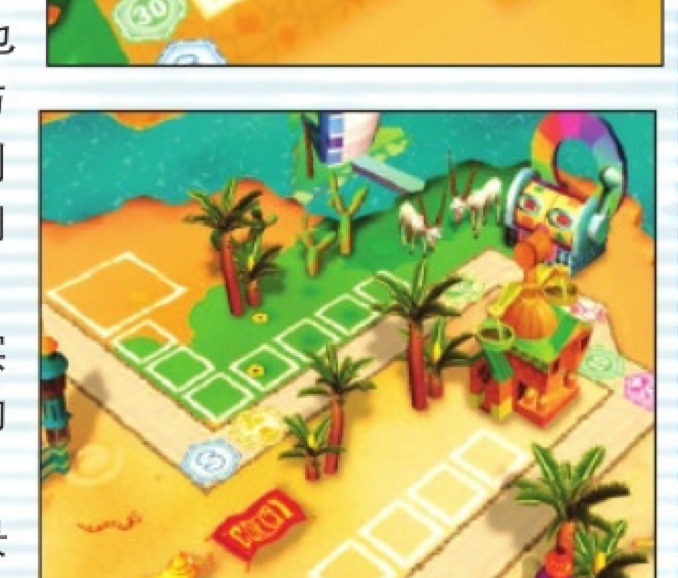
“大富翁”系列以卡片作战为前提，通过不断购买房产而让对手最终破产，这一游戏理念始终贯彻在系列的每一作之中。如何合理应用卡片，尽快建立自己的产业，这些已成为游戏的精彩亮点。“世界之旅”系列则截然相反，比赛中没有破产的概念，凡在规定时间内赚取最多金钱的人就可以获得该回合的胜利，与此同时，这位优胜者将会获得福神的加持奖励，而穷神则会附身到离目标最远的人身上，展示其骇人听闻的神奇魔力。换言之，即便你已经穷得身无分文，系统依然不会判你出局，只要拥有足够的勇气、能力以及RP，东山再起反败为胜也并非天方夜谭。正是由于每一代都延续着“无破产”理念，游戏所带来的乐趣将会更大且更富悬念。

人物设定不同

在“大富翁”系列中，金贝贝、钱夫人、沙隆巴斯等经典人物每作必有，其迥异的个性已经深入人心，人所共知。同时，游戏的隐藏人物也以能力出众为玩家所称道。“世界之旅”系列中的人物大都以原创设定形象出现，可该系列的隐藏人物却延续着固有的独创特色，引入的全部均为宇峻奥汀其他游戏中的现有角色！如“超时空英雄传说”系列中人气第一的性格剑客——刑天、“新绝代双骄”系列中又痞又坏的小鱼儿以及性格火辣的张菁等，这些“朋友”的友情加盟使得系列的代入感极速增强，而他们的隐藏故事也颇为令人期待。

地图画风不同

《大富翁8》首次冲出国界，带着玩家共同体验各国风土人情，其浓丽的画面营造出有如童话世界般的美妙幻想，华丽的动态效果也创造出浓郁的特色风情。与之相比，“世界之旅”系列从第一代起便采用独创的网状地图结构和目的地机制，增加了多种路径和模拟真实世界的道路环境。在最新的《大富翁世界之旅3》中，更是将1000座城市及风景名胜、数十个世界奇观及数千个城市产业融于一体，更为强调世界地图的准确性和真实感，所加入的四季变换、地域风格等也都体现出制作团队的负责态度。



“大富翁”与“大富翁世界之旅”是两朵盛开在单机休闲益智游戏树上的奇葩，无论彼此间有多少相似或不同的特色，它们都是十分经典耐玩的精品佳作。让我们走进《大富翁世界之旅3》的奇妙世界吧！

大富翁世界之旅3
●制作：宇峻奥汀
●发行：宇之星●上市日期：2007年第四季度
●官方网站：http://rich3.uj.com.tw

《血色之塔》开服了！没有让期盼已久的《奇迹世界》玩家失望，它继承了《奇迹世界》的光荣传统。《血色之塔》带给玩家的是一种全新的感觉，它不像冰风谷也不像火龙谷，感觉是Webzen一次新的尝试。接下来，将让我们一起来看看《血色之塔》的“前所未有”之处吧。



解读神秘血色之塔
——《奇迹世界》首部资料片介绍

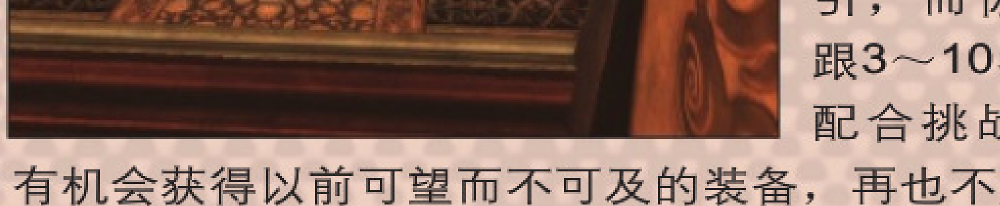
前所未有的华丽装备

对于很多玩家来说，高级装备的变态属性和华丽外表永远是他们不懈的追求。虽然号称画面华丽的游戏不计其数，不过能够像《奇迹世界——血色之塔》这样将金属的质感、流光溢彩的效果和让人惊艳的翅膀完美结合的还不多见。随着《血色之塔》体验区的开放而让我们抢先体验到的黄金卓越装备，确实让玩家有了一个追求的最终目标，而不像以往那样总是担心4阶装备后面有7阶，7阶后面有9阶了。

前所未有的打宝副本

既然说到了究级华丽装备，那么如何获得究级装备呢？以往的游戏中这些装备都藏匿在几个小时甚至几十个小时才刷新一次的Boss身上，所以究级装备都在顶级公会的会长副会长身上，普通玩家根本没有机会靠近那些Boss。现在对这些想获得装备却又势单力薄的玩家来说，《血色之塔》像是潘多拉的魔盒吸引你去打开它，因为里面藏着希望。一旦打开它的门，你将会被它所蕴藏的琳琅满目的各种精良装备所吸引，而你也只需要跟3～10名朋友一起配合挑战破关，就有机会获得以前可望而不可及的装备，再也不用受那些大公会的气了。





前所未有的垂直挑战

副本并不是《奇迹世界》首创的，但是竖着打的副本你一定没有见过吧？在过去的所有副本之中，大家都是在一个平面的地图上不停的前进，清理潜伏在各处的帝国军。在全新的《血色之塔》中，你将体验到前所未有的垂直挑战。你无需去牢记那复杂的地图，你将在一个相对狭小的地图中专心的厮杀，每当你清理完一层的敌人之后，将通过螺旋形阶梯去挑战更高一层的对手。不要小看这个由平面到垂直的简单变化，一旦你踏进《血色之塔》的大门，你就会被它的各种恐怖、不安和幻觉所折磨，想直通塔顶可不是那么容易的。





前所未有的Boss战

蕴涵着强大魔力的《血色之塔》是一处练级打宝的圣地。大家有机会在这里见到《奇迹世界》迄今为止最为强悍的Boss——帝国四星将之一的独翼巨龙卡尔伯斯。可以预见，未来的血色之塔之路是一个崎岖坎坷，危险重重的挑战过程。

血色之塔的挑战适合不同玩家，它根据大家等级不同，划分为了地、水、火、风4个试炼区域，让玩家从20级开始，就能进入其中享受挑战的乐趣。其中的高经验高掉宝率也会让大家顺利成长为一名高级玩家。在每个试炼中，你都需要从塔的底部开始逐层向上挑战，击败每层数量众多的帝国军，并最终面对不同的试炼守护者。完成每个试炼的挑战，除了能获得大量经验值外，还有机会获得各类珍贵的宝物，甚至有可能获得传说中的“黄金装备”成品。

血色之塔钥匙的取得

血色之塔需要特定的钥匙才能进入。钥匙可以通过狩猎怪物获得的材料进行合成，也可以通过游戏中的道具商城直接用游戏点数兑换获得。血色之塔需要至少3个人组队后才能进入，并且组队队员的等级都必须在试炼区域规定的等级范围之内。血色之塔每隔一段时间将会开启一次，在血色之塔开启的时间内，队长只要右键点击钥匙，就能进入血色之塔享受奇妙刺激的旅程了。在血色之塔的冒险过程中，大家通过猎杀怪物有一定的几率获得积分奖励。P

奇迹世界
●制作：Webzen
●发行：第九城市 ●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://sun.the9.com

国产玄幻题材的3D网游《蜀山Online》在开发良久后终于展开正式测试了。笔者得到一个宝贵的封闭测试帐号，于是一头扎进去。闭关练了5天，级别也到了50级，对游戏也有了初步的了解。于是写了这篇指导新手玩家上手的攻略，相信大家看到此文时，已经纷纷奔赴蜀山拜师去了吧……





飞仙而去——《蜀山Online》新手入门指导

练级预备篇：武器和装备

《蜀山Online》练级怎么练？虽然每个人都有自己的练级方式，但在游戏里还是有捷径可寻。为避免新手玩家走弯路，我在这里提出一些自己对《蜀山Online》练级的意见，供大家参考。注意，本人不是疯狂练级型玩家，喜欢摸索游戏中的趣味玩法，所以练了5天才到50级，如果采用本文中炼狱玩法者，3天内到50级大概都算慢的。

工欲善其事，必先利其器。练级首先离不开武器装备，关于装备我就简单说一下，我50级仍然穿着30的装备，没感觉练不上去。理论上讲，《蜀山Online》中每30级装备要换一个等级，每30级装备基本有4个重天，当然你可以通过炼化将装备强化到7重天。属性上有主要属性和次要属性，主要属性分为水、火、雷、冰，附属属性就多了，加HP、攻击速度、移动速度之类。如果要发挥服饰的最强功能，就要所有服饰等级和主要属性相同，这样能产生套装效果，同时唤神能唤出真神，也就是最大程度属性的爆发。

武器方面，主要属性能改变外观。如火属性就是闪火红的光芒。带属性的武器通过打怪暴出，同时也可以自己炼化。至于大家最关心的极品武器，我认为极品武器主要靠炼化，提高武器才是根本道理，其次就是增加武器属性。

练级攻略篇：剑仙的两种玩法

趣味玩法：体验游戏，寻找乐趣（关键词：同类型怪物、制造材料、生肖赐福）。

1～30级可边做任务边练级，但主要是做任务，练级为辅。做任务时要耍点小聪明，考虑一下几个任务之间是否该打同类型的怪物或一个地方的怪物。在《蜀山Online》极其方便的任务查询系统帮助下，30级之前的需时相当快，有剑仙飞行一瞬千里的爽快感。提示一下：打怪暴的物品，应该只拾取游戏制造材料，因为前期掉的东西比较多，但包裹太小（此时强烈建议升级包裹）。30级前拾取的制造材料直接卖NPC，制造材料比武器和装备都值钱，这段时间可以攒下不少钱。30级后，直接加制造天赋，因为我们要寻找乐趣，出城带满99个红和蓝就可以了，一路做任务下去，很快就到40级。一旦碰到生肖赐福，就可以越级打怪，前期死了也不掉什么经验值。只要时间来得及，还能去领双倍经验值。

炼狱玩法：疯狂练级，体验极速（关键词：群攻、拉怪）。



第2种方法适用于想快速冲级的玩家，简单说就是运用群攻拉怪。剑仙是个非常均衡的职业，近战和群攻都不吃亏。剑仙完全可以群杀比自己高3级的怪物，如果玩家操作过硬，根本不怎么伤血。一旦可以召唤真神后，那么群杀就更爽了。我推荐大家拉8只怪，3级左右差距，没有任何问题。而且经验值相当高，30～50级只用一天半就差不多了。

练级技巧篇：小窍门之集合

包裹扩大：55级任务，在大荒仓库处接，要求打4种怪。

天赋洗点：易骨丹，听说是要求人品，打怪可以暴出。

赚钱心得：固定打同一种怪，因为掉的材料基本相同，在背包有限的情况下，就靠这个来赚钱！不是自己的武器装备就不要拿了，卖店里也不值钱。

新手建议：花点时间做新人任务，将两大主城的NPC跑熟，为以后快速冲级做好准备。

法宝佩戴问题：30级后，要把10点天赋全分配给天赋神，10点可以带一个法宝以此类推，以后每3级送一点天赋。技能法宝装备后，把法宝拉到快捷键就可以使用。不带技能的法宝可直接装备，大家可以把人物放大，就能发现法宝佩戴在腰间，闪闪发光。

Boss心得：任务Boss有很大可能掉装备，但不一定是极品。关于单人杀Boss变真神，然后用真神附带技能的操作，大致是这样的：按F1，拖到小怪也不要紧，然后绕圈跑，注意不要跑太远，不然Boss会回原位。真神没了，就等他冷却，然后继续以上过程（大家不用担心真神没有的时候，因为那个时间你是无敌的）。基本上，消耗两个真神就可以干掉Boss了！如果Boss那里人多，单人抢Boss有两种方法：一是在Boss刷新的地方按全神的群攻击技能，注意打不到怪是不消耗MP的；第二是在刷Boss那里用瞬间的攻击技能打到第一下，那么任务物品基本就归你了！

25级任务问题：25级的在尊者处接的任务有时间限制，大家接了后，穿上一套紫装备，去丹湖杀鸟人和侍卫，只有侍卫掉任务物品。时间很紧，大家要注意分配时间。因为时间一到，尊者给的装备就会消失，任务也就失败了。P

蜀山Online
- ●制作：御风行 ●发行：千橡互动
- ●游戏状态：近期内测
- ●官方网站：http://ss.mop.com

久游网运营的网络游戏《风火之旅》已经迈入了公测的大门。即使到现在，还是有很多新人不知道如何在游戏中添加技能点以及如何选用技能。笔者就在这里为大家详细讲讲20～40级阶段，侠客与行者职业的各项主动和被动技能，算是为大家的游戏生活提供一些小意见吧！



侠客与行者——《风火之旅》角色技能之解读

侠客篇

侠客分为两大派系，分别使用单手武器盾牌和使用双手武器。两种职业的区别主要表现在盾侠客强调防御，双手侠客注重攻击伤害。

首先来说盾侠客，盾侠客的防御是游戏中最高的，所以如果装备全蓝的话，基本上可以做到受同级怪物攻击而“零伤害”的效果，受到的伤害不会超过10。既然这样，我们就可以将这个职业的技能点分配到主动技能方面，因为在强调防御的同时，盾侠客的攻击是游戏中较低的。我们来看侠客的主动技能：

弧月斩：侠客最初的群攻技能，特点是能够群攻，特别适合于刷技能点，缺点是初期攻击力小，消耗技能点多。建议初期加2，后期加满。



破军闪：这个技能非常不适合升级打怪，目前来看基本上是PK技能。打怪时那3秒钟眩晕效果，几乎毫无用处。后期应用在PK领域时，加满；前期不考虑。

龙翔击：次攻击技能，我实在看不出它有什么用处，20秒的恢复时间不太适用常规打怪。加1级就可以了，后期加满。

挑衅：让怪物主动攻击自己，适合于法师等低物理防御职业组队打怪中，可解救被怪物围困的法师，加满。

盾击：盾侠客PK时的必备技能，打怪不太适用。后期加满。

龙吟：最高提升20%的攻击力，虽说为主动技能，但绝对适用于各种场合。强烈建议加满。

侠客的被动技能有：内功-收纳、刀剑精通、刚力、钝器精通、重甲精通、长柄精通、盾牌精通等。其中，内功-收纳是必须要加满的。因为侠客的MP较少，而释放主动技能所需要的MP相对较高，所以能吸收一些是一些。不过内功收纳不能与其他内功同时使用，这一点需要我们在实际战斗中有所取舍。刚力需要平民技能中的铁腕10级，依据个人喜好添加。后期强烈要求加满！剩余的被动技能要根据武器的选择来增加，只是重甲精通为侠客必加被动技能，中后期考虑。

侠客的两个职业武士和平民中，主要选择添加的技能是：内功意守（只增加7点攻击，但需要技能点很少，还是加上为好）、猛击（必须加满，很实用的技能）、致残（加满，毕竟降低目标60%的攻击速度，还是很不错的）。此外，放血没什么用处，加不加两可。其余的被动技能看个人喜好，轻甲精通不必加，因为侠客所使用的是重甲。

行者篇

目前版本中的行者，如果是刷技能点的玩家，基本上都采用了双修模式，即弓箭和匕首同时修炼。其实，笔者感觉这样做不是很妥当，毕竟双修所消耗的技能点是非常巨大的。

匕首方面：

二刀流：必须要修炼，最好能在最短时间内修满。匕首行者就是高攻击、高速度，而二刀流就是这一特性的首要前提，所以必须加满。

疲劳毒刺：这个技能对物理攻击怪不是很明显，但是对法术攻击怪相对比较实用，同时配合武士的致残一同使用的话，效果还是很不错的。因为后期法术攻击怪开始增多，所以建议加满。

夺命毒刺：必须加满，最低等级时平均每秒流失50点生命，非常实用的技能。配合疲劳毒刺、致残一同攻击法术怪，效果是相当可观的。

绞喉：也是配合使用的技能，其效果附加在夺命毒刺等技能上，对法术怪的攻击很有效果。建议提升，但在前期增加1级即可。

凝神：这个主动技能主要是提升命中的，前期由于行者本身的命中就很高，所以效果不是很明显，在后期可以考虑加满。

奥义：保障下次攻击一定是致命攻击，在打怪过程中无须使用。它的恢复时间较长，但绝对是PK时的必备技能，喜欢PK的玩家可考虑加满。

笔者感觉，主修匕首的行者，对敏捷要求不是很高。所以前期可不考虑增加敏捷的被动技能，但后期为了主攻PK，速度还是必须有的。所以，各项敏捷性被动技能，在后期考虑加满。同样，行者也要经过平民和武士的过程。在这两个过渡职业中，致残和猛击同样需要加满，其他的看自己的实际使用方式了。



风火之旅
- 制作：林果日盛
- 运营：久游网
- 游戏状态：2007年12月19日公测
- 官方网站：http://fj.9you.com

近来笔者不断听到游戏里的朋友们在询问，什么是干扰准备，易成长有什么效果，带愤怒的物品有什么好处……虽然官网对这些特效的效果都注明了具体使用效果，但是对于大多数的人来说，仍然没能完全理解装备的特效究竟应该如何运用。究竟自己的职业应该选择哪一种特效，笔者在此就为大家解析一下。



装备特效知多少？

——《梦想世界》特色装备纵横谈

回复点：首先让我们来看看最难理解的回复点问题，装备特效官网已经给出，就不多说了。这里笔者要告诉大家的是，选择怎样的装备特效才算是最合理的。我们先要明白一点，回复点指的是什么？所谓回复点就是干扰点、攻击点、防御点，这3个回复点是每个回合固定回复的。每个职业每回合的回复点是不同的，按攻、防、扰顺序来分，术士每回合是回复4、4、8，法师是6、6、4，战士是8、4、4，每个职业在招式上对攻击点、防御点、干扰点都有着不同的侧重。招式的需求不同以及每回合各职业的回复点不同，这两点就使得每个职业所需的装备特效的不同（以上攻防扰的分配并不一定就准确，这只是笔者和几个朋友经过多次实验分析出来的）。我们拿个招式具体分析一下，应该会让大家更容易明白。如刀盾召唤阵，需要攻击点4点、防御点12点、干扰点0点，而法师每回合的攻防扰为6、6、4，这样我们很容易得出，要想在第一回合使用刀盾召唤阵缺乏6点防御点，而在第一回合能够提供6点防御点的就只有快速准备（进入战斗时，初始攻击点、防御点、干扰点各增加6点）这个装备特效。其他的战斗准备、攻击准备、防御准备、干扰准备也都具备不同的效果，大家可以根据自己用招的需求以及各职业的回复情况来选择适合自己的装备特效，缺乏攻击点，就选择攻击准备，缺乏防御点就选择防御准备。



连击：经常使用疯狂连击的玩家可以选择使用连击武器（物理攻击时，有一定几率对目标追加普通攻击）。当然，别的比杀、狂暴之类的特技也各有所长，笔者这里只是将相对比较特别、用得较多的特技给大家做个推荐。







愤怒：对于法宝特技或帽子特技需求比较大的玩家，一定要选择愤怒腰带，愤怒特技可使使用特技时消耗的愤怒值降低15%。

神佑：战斗中容易死亡的玩家可以选择神佑特技（气血下降为0时，有20%几率恢复一定气血）。

易成长：如果某件装备打宝石的级别打得高，强烈建议选择易成长的装备（镶嵌宝石时，所获得的效果提高25%），这样就相当于打一个4级宝石就会产生5级宝石的效果，越到后期，需要打的宝石越多，打的宝石越多，其实赚到的也就越多。

强化权威：经常做猎人的朋友，一定要选择强化权威特技（说服召唤兽的成功率提高20%，装备耐久消耗速度提高200%）。

击退：战士在练级、除魔、过剧情、PK清宠时可选择带击退特效的武器（物理攻击时，有一定几率将目标直接打出战斗，对玩家无效）。这个特技非常好用，在使用群攻时能增加击退几率，在过剧情、除魔时直接将怪击退能够将整体难度大幅降低。

指挥：有厉害的召唤兽时，推荐使用指挥戒指（使自身的召唤兽能力提升，对目标造成的伤害提高10%，效果持续8回合），佛术士使用效果相对更好。

感知：对抗隐身宠时使用，可攻击隐身目标的感知特效。隐身宠本来就降低了攻击与防御的，所以只要使用感知特技，克制效果就非常好。

追捕：喜欢抓捕通缉犯或点穴的玩家，可选择带追捕特效的装备（对手逃跑时，成功率减少10%）。

招式擅长：招式擅长分为力敌、灵巧、普通3种擅长，使用后能够让伤害结果增加8%，战士玩家可根据自己招式的类型选择合适的某类招式擅长，攻击伤害越高，使用招式擅长也就越划算。

总而言之，游戏中的装备特效种类繁多，但并不是所有特效都适合每个职业使用，选择需要的特效，选择最实用的特效，选择能将自己职业特长发挥得更好的特效，才是最恰当的。同时大家也不要忘记，在PK时需要考虑一下发挥克制效果的特效。P

梦想世界
- 制作：多益网络 ●运营：多益网络
- 游戏状态：商业化运营
- 官方网站：http://www.henhaoji.com

《武林外传》的宠物系统一开放就赢得了无数玩家的青睐，可爱的造型、搞笑的表情动作是MM们的最爱，不俗的攻防能力也让喜欢的PK玩家趋之若鹜。现在的“武林”，已是遍地宠物。可辛辛苦苦合成出的一只极品宝宝，难道只能带着它们逛逛大街炫耀一下，或在为数不多的战场上拉出来遛遛？

《武林外传》宠物养成技巧谈

宠物养成小技巧

其实，现在流行的是性价比，我们自然要在宠物身上找出多几种玩法多几分乐趣才不枉花费掉的那一番心血。

在大多数情况下，宠物的养成无非是升级和提高亲密度两项，等级升高了才能完成进化，变得更强大更炫目；亲密度提高了才能让它更活跃，对任何一个立志在“武林”里找寻乐趣的人来说，这两方面都是不可或缺的。亲密度的提高，简单的说就是喂饱了遛。先把宠物召出来，到七侠镇宠物管理员那里买与你宠物相对应的食物喂养，把饱食度喂到800点以上（图省事的就直接喂到999），只要宠物待在身边并且好好活着，亲密度就会慢慢提高。



相对来说，宠物的升级麻烦一些，只能带着它到野外刷怪了。早期宝宝的能力是十分有限的，不想让它们死太多次狂掉亲密度的话，少不得要用上些小技巧。比如，群刷主动怪时，先不要召宠物，把怪拉稍微拉远一点，打上几下，确定怪都被你打过了，再召出宠物，然后再群杀怪物分经验值。特别注意，如果附近刷新怪的话，宠物会义无反顾地冲上去，所以要及时把宠物召回，拉完怪后再次召出，重复以上步骤。如果怕麻烦，当然也可以用请神符一只只地刷被动怪。长时间请神的话别忘了按快捷键打开宠物面版，别让它饱食度太低而降了亲密度。

涅磐小号宝宝带

涅磐的好处是大家共知的，更多的属性点、技能点，更佳的武器装备和更高级的仙宠，都要在涅磐后才能获得。但同时，涅磐也是很烦人的，必须从低等级重新练起。找朋友带只是权宜之计，请神的效率往往又不尽人意，更多时候还得靠自己努力，那么就多多依靠那只不离不弃的乖宝宝吧。

游戏的设定是，人物可以带超过自身等级20级的宝宝。举个例子，一只80级宝宝的攻击力拿来刷怪是不够看，但拿来当肉盾却一点问题都没有，很多70级左右的怪物根本就破不了它的防，每次只能打掉几点血，3500点以上的血量足够撑着刷好几拨怪了。引好怪让宝宝抗住，自己在后边一个劲地施放群攻技能就好，60级的角色群杀70级的怪，效率是可以想象的。经验条就像坐上火箭，噌噌噌地往上蹿。

防人抢怪有损招

本来请神符是挺好的个东西，用得好了不用饿体肤、劳筋骨，等级、材料、银两都不缺，能把更多的精力放到生活中的各方面，同样能享受到自己所喜欢的各项游戏乐趣，如果大家都能划定地盘请神也就没那么多烦人的事儿了。可就是有些人仗着自己级高药多，请了神不好好设置，在热门练功点哪儿的怪多往哪窜，抢怪引怪乱得一塌糊涂，弄得大家练级打材料都不安生，遇上这样的人又不想红名，该怎么办？



有了宠物就简单多了，找上一只怪物型宝宝（请神符会攻击人型系的宠物），让一个上了20级的小号带着，小号设定宠物攻击捣乱的角色，虽然每次只掉一点血，生命无忧，可他会被定在那儿不动，再也不能乱引怪抢怪了。说起来这还真是一个损招，但游戏秩序需要玩家们一起维护，如果大家都能遵守秩序，请神也好，手动也罢，个个闷声大发财，只要不是仇人见面分外眼红，又有谁会使出这样的阴损招数呢？

武林宠物系统的精髓就是让你能拥有一个不离不弃的伙伴，就算是夜深人静的时候也可以自娱自乐，无论做什么事情都不会感到孤单……能带来很温馨的感觉，也许，这才是大家乐此不疲的原因。

武林外传
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.wulin2.com.cn

《赤壁》作为2007年年末最值得关注的网游之一，其精美的游戏画面、深厚的文化内涵都让我们期待不已。以打造“中国人自己的三国游戏”为目标的《赤壁》，希望能够为玩家带来最真实的冷兵器战争，而在这其中，《赤壁》独特的十八般武器系统被视为重中之重。那么，十八般武器系统究竟是什么呢？



《赤壁》十八般武器系统详解

无职业设定

在《赤壁》中，并没有传统网络游戏中的职业一说，取而代之的就是我们所说的十八般武器系统。

在绝大多数网游中，职业都是一个不可或缺的元素。在这些游戏中，大多都是以战士、法师、牧师为主（在名称上可能有所差距），再辅以其他衍生出来的各种职业，这也正是我们常说的战法牧铁三角。这样的设定，基本上都来自于欧美奇幻游戏，无论是欧美网游、韩国网游或国产网游，都延续了这种相对来说比较平衡的职业设定方法。然而，《赤壁》所要展现的是中国三国历史上最重要的一场战役——赤壁之战。这场战役可以说是奠定了日后三分天下的雏形。完美时空在制作《赤壁》时，追求的就是尽可能真实地展现这场中国历史上最负盛名的一场战争。然而在现实的冷兵器战争时代，是根本没有职业这种说法的。如果一定要区分，也仅仅只是兵种的不同。于是，要想尽可能的再现赤壁之战，就必须用一种全新的方式来取代职业设定，而在《赤壁》中，取而代之的就是这个十八般武器系统。

十八般武器系统

在冷兵器时代的战争，只有战士，而没有职业。当战士上马，就是骑兵；当战士下马，就是步兵；当战士提起长枪，就是枪兵；当战士挽起长弓，就是弓兵。而在《赤壁》游戏中，十八般武器也能够让玩家做到这点。

游戏中一共设定了18种可供玩家选择的武器，分别是刀、枪、戟、钺、镗、棍、剑、斧、钩、锏、锤、爪、弓、扇、舞、杖、环、盾。在游戏中，每个玩家可以自由选择任何一种武器来进行战斗。而且在游戏中，只要我们愿意，可以自由更换自己的武器。觉得近战时刀更趁手，那么就可以提起大刀上战场；如果觉得使用弓比较威风，那就可以百步穿杨，乱军中取敌方上将首级；如果觉得使用扇更加飘逸，也可以羽扇轻摇，怀念一下诸葛孔明运筹于帷幄之中，决胜于千里之外；如果觉得使用杖能够使自己看起来更加威猛，也可以在战场上将一根杖耍得虎虎生风。在《赤壁》中，武器没有强弱之分，而只有喜爱与否。

武器专精的设计

如何才能真正将自己喜爱的武器威力发挥到极致？毕竟，不是每个人都能轻松做到十八般武器样样精通。就算三国中的名将，也都有自己更擅长的武器，如吕布的戟、关羽的刀、张飞的矛、赵云的枪。而在游戏中，也为玩家量身定做了一套完善的武器专精系统。

何谓武器专精？就是说，玩家对不同的武器使用都有不同的熟练度，而熟练度越高的武器，在使用时威力也就越大，能够使用的招式也就越多。玩家在游戏中，随着对某一特定武器的长期锻炼，就能够提升该种武器的专精程度，从而将这种武器的招式运用得更加的熟练。有趣的是，《赤壁》中的武器专精度还与玩家自身在创建人物时有一定的关系。玩家在创建角色时，还要选择自己的籍贯、姓氏等各种基本情况。而通过籍贯与姓氏，玩家的角色还有可能与游戏中的三国武将产生一些联系。比如，玩家在游戏中选择了赵姓，就有可能同赵云有一定的关系，而此时玩家自身在枪上就拥有天生的武器专精程度。同样，玩家角色如果姓关，而且与关羽发生联系，就会天生在刀上拥有一定的专精度。



当然，就算玩家在天生时没有这些武器的专精程度，也可以在后天通过训练来提升各种专精度。因此，在游戏中，虽然想要做到十八般武器样样精通非常的困难，但却并不是没有可能！

武器相生相克

为了更加贴近冷兵器时代的战争面貌，《赤壁》中十八般武器的不同招式，还蕴含着相生相克的道理，这点也让我们在武器的选择上拥有更加丰富的内容。如，使用武器弓，可在远距离压制对手，但是对手一旦近身，那么弓手显然是无法同强悍的刀兵相对抗的。同样的，使用长枪的玩家虽然在攻击距离上远于使用剑的玩家，可以充分发挥中国武术中“一寸长，一寸强”的优势，但是如果被对手贴身格斗，那么枪的灵活性显然就不如剑了。

所以，在《赤壁》中，不用再担心所谓最强职业与最强武器，因为相生相克的武器让每一种武器都能充分发挥自身的特点。在游戏中，没有最强的武器，也没有更强的武器，有的只是克制与被克制的武器。正因为如此，《赤壁》中的PK将充满更多的不可预知性，也让游戏中的战争变得更加的精彩！P

赤 壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：2007年12月份封测
●官方网站：http://www.chibi.com

网上宅男宅女生活攻略

淘宝网 Taobao.com 淘我喜欢!

看网上订购的影碟，吃网上购买的蛋糕，穿网购得来的衣服，用支付宝给手机充值，顺便定张魔兽点卡，在网络上做个新时代的“阳光宅男”。



同城——全国各地都有的商品，同城商家是首选。首先，5元快递费不会比邮费更贵。其次，时间更有保障，再次，很多订购只有同城才能买到。比如点心，比如鲜花，方便了爱花贪吃小资又懒得出门的人类物种。

Tips： 网上同城快递鲜花价格和大城市的花店差不太多，一把标价100元的花，包装纸往往就占了40元。鲜花如果不是准备送朋友婚礼，最好和掌柜商量一下，能不能去掉3层绵纸，简装上阵？

尺寸——总担心网上买回的衣服拆包后才发现穿不下去。其实只要量好肩宽、胸围、臂长和下摆围，再和掌柜提供的数据——对照，基本不会有穿上就挣破扣子的尴尬。

隔着千山万水买回的鞋子，不合脚再退货，比质量问题更容易引起纷争。不要轻信标准号码，最好效仿“郑人买履”——请对方量一下鞋子内部的长度和脚掌宽度。然后把自己的脚平铺在地上，量出长宽来对照。买靴子时需要注意：靴筒的周长也很重要！

退货——网上买翡翠、水晶、宝石之类的东西相当便宜，但有一点注意：灯光可能会掩饰掉一些瑕疵，自然光线下看到的才是它真正的样子。幸好现在淘宝多设了“七日赏玩”选项，7天内不喜欢还可以退货，不过，一定记得，要完完整整地退回去。

Tips： 在拆包前不要急着确认收货，因为收货之前才能进行退款申请。拆包后，如果货物有残，最好照相留证。否则退货发回去泥牛入海，没有证据就该欲哭无泪了。

好评——同样的商品，与其选“按价格排列”，不如选“按店家信誉度排列”，有淘宝赔偿预付的店家当然优先考虑。好评率是个相当残忍的制度，一个中评就会让百分百好评的记录“破功”，但不要以为99%的好评率就可以信任，如果是1万以上交易量的大店家，99%就意味着至少有100人对这家店不太满意，先看看差评和中评的评语，再决定下不下订单吧。

转让——不要轻视“二手”的力量，人之所弃，我之所需，廉价转让是省钱王道。

Tips： 当你看上一件衣服，不要先急着付款，最好到店铺的顾客留言里翻翻，有些人买了同款后又觉得不适合自己，往往会在留言簿里低价转让。同样是全新的东西，8折7折的价格就可能拿到。有些铺子还专门设了交流页面，方便顾客之间互相穿换，便利多多。

旺旺——网购的性质和逛街边店差不多，当你觉得自己喜欢的东西价格偏贵，只剩砍价一条路可走，这时候，能和掌柜的直接交流就变得至关重要了。

价格谈不拢扭头就走，等着掌柜的在后面招呼你回去？这招逛市场有用，网购时就没有那么灵验了。网购中价格都很透明，利润也相当有限，很少有店家会在后面大呼小叫地自动降价。还不如多说点好话，加上语气词和笑脸，旺旺除了不能屏幕截图和添加表情，其他功能都不比别的聊天软件差。另外，最好留下每一条聊天记录，如果货物有差，申诉时可是要证据的哦。



快递——20%以上的网络购物纠纷跟商品本身没什么关系，都是快递惹的货。网店掌柜对顾客有一条千叮咛万嘱咐的注意事项——先验货，后签收，当然可以避免麻烦，但很多快递员不答应你先打开包裹，怎么办？你可以先把包裹拿到手里签名，然后自己撕下签名单放在让快递员看到但拿不到的地方，再打开包裹验看就名正言顺了，发现破损当场致电给卖家，剩下的问题就由卖家和快递公司协商解决去了。

Tips： 目前快递均价大概是每公斤同城5~6元，外地10~12元。顺丰和Ems要贵一些，但是可靠度更高。

物流——大件物品，无论走快递还是邮政，都没有物流价格合算，先用物流递到所在城市，然后再电话委托快递帮你取回家，运输费用差不多可以节约一半。

三招穿透市场迷雾

外置刻录机选购秘籍

随着外置刻录机的价格平民化，许多商务人士已将其列入了年底旺季采购计划之中，为自己的移动办公与娱乐生活增添动力。以往我们选购内置DVD刻录机时只要关注速度、性能和品质就可以了，现在要购一款外置刻录机，除了以上的考量标准，还有哪些方面值得注意？在此笔者向各位透露三招，让你在面对复杂的行情、目不暇接的品牌与产品时，也能挑选到一款理想的外置刻录机。

第一招：看便携性和外观

外置刻录机，主要分为普通外置刻录机、超便携外置刻录机，它们应用的场所不尽相同，选购的方法自然就有所区分。

超便携刻录机，主要应用于移动商务场所，和笔记本电脑搭档（为追求便携性，笔记本电脑往往没有刻录功能或刻录功能不强）。因此，需要经常携带笔记本电脑移动使用的消费者，对外置刻录机的需求，一方面要体积小巧，便于移动携带；另一方面，外观要富有时尚现代感，能和本本风格相得益彰。

许多光存储品牌都推出了超便携外置刻录机，其中BenQ TW200D比较突出：尺寸只有140.5×21.5×158mm，可说是超轻薄，和笔记本电脑一起放入包中不成问题，也不会增加多少分量。BenQ TW200D是屡获国际设计大奖的BenQ为移动一族量身打造，其外观简约而又精致，无论在商务或其他场合，都彰显使用者的身份与品味。

普通外置刻录机，主要应用于多PC的办公场所，或者需要在不同场所之间切换（譬如在办公室和家之间），以实现刻录共享。因此，对刻录机的便携性、外观等有一定要求，但不是太高。BenQ外置DVD刻录机EW200G拥有经典黑色钢琴烤漆外观，可立可卧设计以及富有特色的防辐射金属罩等，带给人们更细致的关怀和便利。

第二招：性能和可靠性是重点

效率与质量仍是外置刻录机的核心诉求。普通外置刻录机，目前在性能指标上已和内置刻录机不相伯仲。有产品号称能达20X（单位：倍速）刻录，实际上只是瞬间达到这一速度，不能持续高速刻录，稳定性不够。因此我们不仅要知道20X这一领先速度，更要“知其所以然”，看看究竟有什么独门武功让其实现又快又好地刻录。

以全球最快的外置DVD刻录机之一BenQ EW200G为例，其DVD刻录速度达20X，刻录一张DVD盘片仅4分58秒，刻录品质和稳定性突出——这得自于其一系列创新领先技术，包括专为高速刻录而研发的精密光头，可提供比普通光头高出15%功率的激光束，并可快速读取盘片的反射信号，使其一一对应，减少刻录差错率；BenQ“独门绝技”萨利刀防刻飞技术，可针对盘片特性自行修改写入策略，确保20X高速刻录下的卓越刻录品质；其采用的全钢机芯、双重冷却系统也确保了刻录品质。

超便携刻录机由于体积原因，速度显然不能和普通外置、内置机型相比，但其性能必须主流，最重要的是，刻录的品质及稳定性要高。以BenQ TW200D为例，它可以支持8X刻录DVD+/-R光盘，4X DVD+RW复写；2.4X DVD+R DL写入，24XCD刻录，可以说主流、够用。通过WOPC、Bler OPC、TC等刻录辅助优化技术，其刻录质量更有保障。WOPC动态激光智导技术，可动态调整盘片内外圈的刻录策略，使盘片内外圈品质不均和DVD刻录敏感度问题得到解决；TC斜角控制技术，可动态调整激光射入角度，确保刻录全程激光射入盘片角度为90度，以保证刻录效果。


EW200G 普通型外置机

第三招：性价比和服务也关键

外置刻录机由于造价较高，因此普遍价格较内置DVD刻录机高出数倍，当然我们也不能一味图便宜。一些品牌因技术成熟及规模化生产，反而性价比很高，值得考虑。譬如上面谈到的两款外置刻录机，目前BenQ 20X外置刻录机EW200G仅699元，而BenQ超便携外置刻录机TW200D仅799元，而同类知名品牌的产品价格都近千元。

另外，选择品牌外置刻录机，服务有保证。连续多年被媒体评为光存储市占率第一品牌的BenQ，就可提供三月包换、一年包修的服务，让人更放心。

只要我们把握以上三关，面对众多不同品牌、性能和外观的外置刻录机，要找到自己满意的一款，并非想象中那么难。


TW200D 超薄型外置机



头牌新闻

《战火》发布正式版，宣布商业化运营

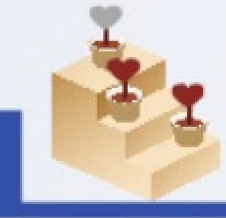
■ 本刊记者 大漠小虾

2007年11月26日，北京游诚时代在北京国际饭店举行《战火——红色警戒》正式版发布新闻发布会，并正式宣布其运营的第一款网游《战火——红色警戒》进入商业运营阶段。游诚时代刘运利，副总裁刘江、张志鹏以及相关合作单位的代表出席了本次发布会。



刘运利（中）、刘江（左）和张志鹏（右）共同将红酒倒进刻有“战火”“红色警戒”字样的冰雕里，希望《战火》能够“红红火火”

刘运利认为，《战火——红色警戒》融合了即时战略、角色扮演、竞技竞速等的游戏元素。在正式版中将开放完整的国战系统，经过调整多次后，正式版更注重战略战术和玩家领导力的3C防御战场。据悉，《战火——红色警戒》正式进入商业运营阶段后，依旧采取道具收费的运营模式，玩家无需进行任何消费便可以进行游戏。希望更好地体验游戏内容的玩家，可通过购买特殊道具来丰富自己的游戏生活。除此之外，通过“职业经理人”及“双工资系统”，玩家不仅可以实现收支平衡，还可通过自己的努力实现月薪3000元人民币的高收入目标。P



晶合热点

维旺迪宣布收购Activision

2007年12月2日，法国游戏巨头、暴雪娱乐母公司维旺迪集团向外界宣布，将通过收购股份的方式控股美国游戏发行商Activision，从而打造一家全球最大的独立电视游戏发行商，同EA相抗衡。根据协议，维旺迪将以17亿美元现金加上旗下价值81亿美元的电视游戏业务，收购Activision 52%股份。按照这一交易，合并后新公司的估值达到189亿美元。维旺迪随后将把自己的游戏业务并入Activision，从而创建一家名为“Activision暴雪”的新公司，交易预计将于2008年上半年完成。通过这一交易，两家业务重心分别在电视游戏不同领域的游戏公司将整合在一起。Activision一直致力于为游戏机开发游戏，包括索尼PS3和微软Xbox 360。Activision旗下的游戏大作包括《托尼霍克》系列滑板游戏、《使命召唤》系列战争游戏以及当前最为热销的《吉他英雄》系列游戏。维旺迪的优势领域是网络游戏，其子公司暴雪娱乐开发的《魔兽世界》已经红遍全球。

本刊记者认为，由于维旺迪的子公司暴雪与上海九城在中国大陆长期保持代理合作关系，而维旺迪的目标竞争对手EA对上海九城进行了不小的战略性投资。尽管暴雪和上海九城对外发布联合声明称此事将不会对双方公司现有运营合作计划产生任何影响，但还是有可能对上海九城未来的走向产生微妙影响。也许好戏还在后面。

久游网宣布多项异业合作举措

久游网日前在上海总部正式宣布，与东风悦达起亚达成战略合作伙伴关系。双方将针对久游网2007年推出的重点产品《光线飞车》进行一系列的深度合作。久游网相关负责人表示，作为国内采用IGA（游戏内植入广告）形式最早的网游公司之一，久游网倡导从客户企业及自身发展需求出发，展开深度合作，而并非泛泛地收费植入。东风悦达起亚方面也表示，本次合作打破了汽车行业传统的宣传模式，在推广上是一次很有意义的创新尝试。此外，久游网还于近期携手招商银行推出《超级舞者》信用卡，据称这是全国首张网游联名信用卡。据悉，现在申请激活“招商银行——久游网联名信用卡”的新用户可获得360个招行久游网积分或兑换6张10元久游网游戏点卡，招商银行信用卡老用户在久游网消费满100元也可将到享受以上服务。此外，拥有这张卡的用户还可享受多项久游网与招商银行推出的优惠服务。



《超级舞者》主题信用卡图案

《武林外传》举行网吧闯关活动

2007年11月18日，一场网吧闯关赛在北京、上海、成都3地同时开启。这场网吧闯关赛是《武林外传》“大型豪华实地万人婚礼”活动的第一阶段，参与活动的选手大部分都是《武林外传》的忠实玩家，其中有在网络上熟识已久的情侣，也有在现场临时组对的选手，更有即将步入婚姻殿堂的浓情爱人，他们用自己的真情演绎了一场热烈的爱情闯关。《武林外传》万人婚礼是2007年末由完美时空举办的一场大型爱情主题综合活动，是《武林外传》“疯花血月”系列嘉年华活动的主打。这场万人婚礼分为3阶段进行：网吧闯关、婚纱走秀、拉斐特城堡蜜月。11月18日的网吧闯关活动现场显得热烈又温馨，到达活动现场的选手们在签到之后，纷纷领取了漂亮可爱的选手帖贴在身上，开始参与主办方设计的实景游戏。最终，三大赛区的获奖者脱颖而出，选手们纷纷合影留念，相约在12月的婚纱走秀环节中再见。



上海选手在现场合影留念



晶合新作

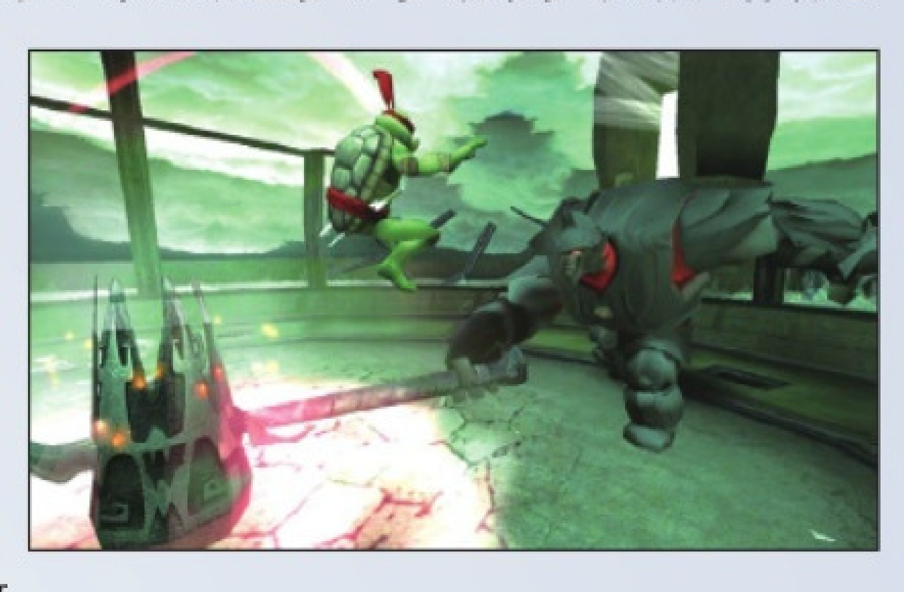
天希网络外滩举办新产品说明会

30家媒体、11个公会——天希网络在上海最浪漫的地点外滩召开了这样一个超小型却让全国“无双”玩家关注的产品说明会。2007年11月26日，天希网络正式宣布，首款实战网游（MMOL-act）——《真三国无双OL》测评团将于12月7日全面启动，这将是《真三国无双OL》第一次正式对中国玩家开放。届时，天希网络将挑选500名铁杆玩家参加首次测试。为了配合本次说明会，《真三国无双OL》的制作人藤重和博从日本赶赴上海，与现场的媒体及玩家进行面对面的交流，并在现场接受了玩家代表提交的无双OL建议书。作为一款已经风靡10年的系列产品，无双OL从问世以来就一直受到玩家的极力追捧。11月30日周杰伦正式宣布代言无双OL后，更将玩家期待的热情推向了一个全新的高峰。伴随着无双测评团这一活动的启动，也宣告了《真三国无双OL》本土化的步伐将越来越快。



《忍者神龟》简体中文版热力上市

由育碧软件制作、网元网独家代理发行的动作冒险单机游戏《忍者神龟》简体中文版已经于2007年12月4日正式在中国大陆市场上市，对于自小就熟悉“达·芬奇、拉斐尔、米开朗基罗、多纳泰罗和斯普林特老师”的网民来说，这是一次与久违的过去再度聚首的好机会。尽管各种网络游戏已经占据了网民日常娱乐的大多数时间，但相信一定还有不少人愿意重新拿起鼠标，寻找年少时难忘的回忆。



《仙剑奇侠传四》推出贺岁新版本

近日，寰宇之星正式对外公布了限量发行全新贺岁版本《仙剑奇侠传四》的消息。本次的全新贺岁版本是为了回馈诸多长久以来一直默默支持《仙剑奇侠传四》的玩家而推出的。《仙剑奇侠传四》贺岁版将分为“紫英版”和“梦璃版”两个版本，产品包装为全新设计，采用了之前从未公布过的仙四“国画版”人物。此外，“仙剑之父”姚壮宪作为设计顾问，在本次新版本的包装设计工作中给予了大力协助和指点。而《仙剑奇侠传四》贺岁版的两个版本中将分别附赠“紫英卡通钥匙圈”和“梦璃卡通钥匙圈”，售价仍将为69元。



完美时空宣布《赤壁》展开内测

2007年12月5日，因“赤壁”名称而曾经闹得沸沸扬扬，最终成功夺得游戏冠名权之争的北京完美时空对外正式宣布，《赤壁》于12月18日正式启动内测，想要参加内测的用户只要登录游戏官网，参与“赤壁历史知识问答”，在10个问题中正确回答8个，就有机会获得限量内测账号，而在进入游戏后迅速达到一定级别的，就有机会获得50元手机通话费。

《春秋Q传》将推出新资料片《士兵突击》

金山软件作品《春秋Q传》于2007年12月20日推出最新资料片《士兵突击》，而这一名称是2007年下

半年最具人气的军事电视连续剧的名字。据悉金山软件已获得热播电视剧《士兵突击》在电视领域之外的名字传播权，此次把新资料片命名《士兵突击》，也是希望能搭上该名字的顺风车。



晶合人物

孙俪


孙俪已经确定出演海岩剧《舞者》

知名网络游戏运营商久游网日前宣布，国内影视红星孙俪已经与久游网正式签约，成为久游网的企业形象代言人，代言合约为期两年。今后，孙俪将作为久游网一员出演久游网的相关宣传广告以及出席久游网的相关活动。久游网新闻发言人表示，这是孙俪首次担任网游公司形象代言人，也是互动娱乐门户首次邀请大众明星担任代言人。发言人认为，孙俪非常符合公司旗下网游，尤其是音乐舞蹈类网游的“气质要求”，久游网将以本次与孙俪的合作为契机，以接下来的与海岩剧《舞者》筹拍、播出等合作为基础，进一步推动久游网的品牌战略。



晶合声音

“我当时只是想救妹妹，又突然感觉场面和我经常在游戏里遇到的很类似，所以就那么做了。”

面对媒体的追问，在遭遇被激怒的驼鹿时勇敢上前大喊，吸引驼鹿注意力，随后又倒下装死，成功让自己和妹妹脱离险境的挪威男孩汉斯·约根承认，他是个《魔兽世界》的玩家，他当时只是想起了在《魔兽世界》里经常看到的技能“嘲讽”和“假死”。

“不要关心金山的股票价格，你们把事情做好，把市场做好，这个份额一定会升的，过多关注价格是得不偿失的，因为你也知道股价除了公司可以影响外，也受大盘的影响，这个波动是很正常的，不要因为一时涨就很兴奋，一时跌就很难受。”

金山软件总裁求伯君如此宽慰面对因股价波动而紧张的属下。想来曾经历尽坎坷的求老总对这种风浪早已波澜不惊。

“中国游戏企业擅自仿造韩国产品！”

这是韩国《朝鲜日报》报道的韩国驻华大使馆针对韩国网络游戏在中国大陆市场占有率下降的一个重要原因解析。



晶合快评

游戏都是高压线

■本刊记者 冰河



忽然看到一则国外新闻：著名游戏网站Gamespot在发布了PC和PS3平台游戏《凯恩与林奇》的负面游戏评论之后，由于对这部游戏的平庸表现进行了批评，使得Gamespot的主要广告商——《凯恩与林奇》的制作商Eidos震怒不已，并对Gamespot的管理层施以压力，于是这家“也许是地球上最好的游戏网站”宣布解雇他们的资深编辑Jeff Gerstmann——《凯恩与林奇》游戏评论的撰写者。事发之后，两家游戏公司都对来自各方面玩家的声音保持缄默，或者以这涉及“前员工隐私”或者“我们不能谈论其他公司的内部事情”为由回应来自其他媒体的关注。而玩家的询问或声援帖大多也被锁定或删除。不过对于玩家的理解来说，此举显然是做贼心虚，于是他们除了删除自己在Gamespot的账号之外，一些玩家和其他网站编辑还公开聚集到Gamespot办公地点门口，手举标语大声抗议，对这种干涉媒体言论独立和自由的行为表示愤慨。（见旁图）



“我们支持游戏评论者们”——还是帮他找个新工作吧

这个事情的真假姑且不论，首先它让我想起了2006年国内轰动一时的“富士康索赔媒体编辑3000万事件”，同样是对企业的负面报道，同样是惹怒了大企业，于是报复性的措施就出台了。当然这两件事情根本没有联系，相似的只有表象而已。不过体现出的商业环境下媒体独立报道和评论的艰难和风险，本质上是一样的。到底怎样报道才不至于捅漏子，媒体从业者在入行之初就接受过许多相关职业培训，最后还是防不胜防，因为总有人会因为各种莫名其妙的理由不满。我的同事8神经常年负责游戏质量品评这个栏目内容，也曾经因为某些游戏的评分而遭遇猝不及防的攻击，我本人也曾因对“仙剑”改编的电视剧的批评而惨遭仙剑迷在论坛炮轰。而就在不久前，因为撰写的一篇报道两游戏企业争夺游戏冠名的文章，广告部的同事转达了来自厂商的不满。幸好我们编辑部的传统历来是如实报道，不怕麻烦，严肃认真却不惧厂商压力，所以这等暗示我也向来不在乎，听听就罢了，下次应该如何还便如何。

向来听闻少数人鼓吹国外媒体的言论环境如何如何自由，不过从这事情来看，实在是金玉其外。国内抨击网络游戏红人史玉柱的文章就屡见不鲜，却也没听说谁在巨人公司的压力下丢了饭碗。只是在和朋友讨论这件事情的时候他点醒了我，“国外一家游戏企业的营业额是多少？国内一家游戏企业的营业额又是多少？同样的负面评论，对国外企业的影响比对国内企业的大得多，所以他们急了。而你现在还能安然无事，只是你触及的利益还不够大而已”。

是啊，我们现在能触及的利益还远远不及。不过等国内游戏企业的营业额成长到那个地步的时候呢？我们会有那么一天么？

但愿不会。P





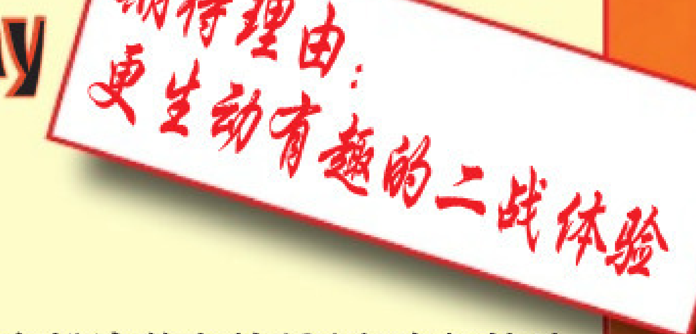


■策划 本刊编辑部 Suki
■执笔 风梦秋、Suki、云裳

2008年期待佳作大赏



已经逝去的2007年曾带给玩家诸多精彩的游戏大作，仅秋冬季就推出了如《荣誉勋章——神兵天降》《FIFA 2008》《半条命2——第二章》《洞穴》《英雄无敌Ⅴ——东方部落》《巫师》《实况足球2008》等产品。而2008年除了有振奋人心的奥运大典外，各大国内外游戏公司也将再推佳作。另玩家欣慰的是，这些游戏跳票的可能均低于30%。本专题中，我们将挑出其中几款重中之重，以飨玩家期盼之苦。



类型：第一人称射击
制作：Gearbox Software
发行：Ubisoft
上市日期：2008年第一季度

Brothers in Arms: Hell's Highway
战火兄弟连——地狱大道

期待理由：更生动有趣的二战体验

Gearbox的《战火兄弟连》系列是根据历史资料设计的二战题材第一人称射击游戏，玩家扮演著名的101空降师的队长，率领两个小队完成各种艰难的任务，为盟军取得胜利做出重大贡献。游戏的特点是讲究战术成分。这次的第三集针对PS3和Xbox 360这两种新一代的家用机平台设计，PC版本则是基于最新的DX10。就像其游戏名，这一次的内容，是根据历史上最大规模的空降行动——市场花园战役而设计的。玩家再次扮演101空降师的Matt Baker和Joe Hartsock两位队长，率领手下的小队，在这个大规模的战役中扮演更加活跃的角色。

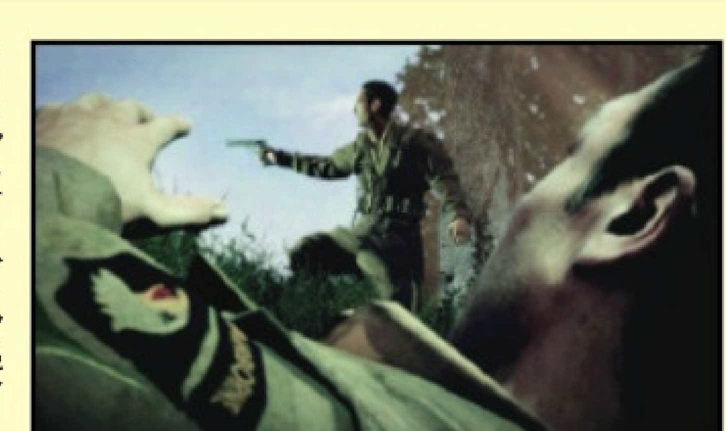
游戏得到授权使用顶尖的“虚幻3引擎”，画面效果惊人，细节非常丰富。正午阳光在艾恩德霍芬街道上投射下的楼房和树的影子，小路上清晰可辨的鹅卵石，Baker脸上的须茬和疤痕，士兵交谈时生动的表情，窗户被爆炸震碎时四处飞溅的玻璃碴和木屑……这一切不仅受益于强大的引擎，也来自用心的设计。比如某个关卡展现了1944年艾恩德霍芬城在盟军夺回该城后被德国空军报复性地狂轰滥炸之后的情形，夜晚，街道两侧都是爆炸后残破的甚至还在燃烧的楼房，气氛非常特别。这一关就是依据该城的旧地图和英国皇家空军的间谍飞机在轰炸前后拍摄的照片而设计的。



像很多新游戏一样，技术的进步不仅带来画面的提高，也对游戏性的提高很有帮助，使设计者可以实现很多原先无法实现的东西。比如游戏采用的物理引擎，使游戏中的很多物体都可以被摧毁。这些不仅是视觉上的，也会对游戏造成影响。像爆炸会令整个窗户碎裂，破坏建筑，而炸飞的烟囱落在街上可以当作掩体。还有很多掩体都可以被摧毁，比如木栅栏在以前可以被当作可靠的掩体，但现在在猛烈的炮火下会被击碎，子弹会穿透而过，根本起不到保护作用。



游戏的一个新特色是加入了第三支队伍，不像原本的两支队伍有固定的火力压制或者攻击的任务。这些额外的队伍可以在特定的状况下调来帮忙，比如重机枪小队可用来形成威力强大的密集火力网，火箭筒小队可用来对付坦克等装甲车辆，迫击炮小队可用来发射炮击窗户内或者掩体后的目标。还有，现在可以给队伍选择几种战斗模式。如果选择潜行模式，他们在移动时就会小心地弯着腰，也不会在一发现敌人后就立刻展开攻击，而是保持隐蔽，让你可以把所有队员都按照设想的计划安排好以后再行动。





新加入的“兄弟时刻”也很特别，用一些电影手法的摄像机角度和人物特写来表现一些特殊的事件。比较平常的就是像在角色翻过墙时用其自身的视角来表现，有些时候则会类似场景动画一样暂时强制性地表现一些特殊的戏剧性时刻。比如看到附近的队友被子弹击中受伤，或者你调来火箭筒小队攻击德军的高射机枪时，下达命令后摄像机视角会跟随发射出的火箭飞向目标；或者是当你把手榴弹扔到一些沙包后时，聚焦在那个地方用慢动作来表现手榴弹飞过去把敌人炸飞的过程。其实在其他游戏里也有很多电影式的表现手法，但不同的是游戏中的这些“兄弟时刻”并不是在脚本中硬性设定的，而是游戏根据一些参数来动态触发的，比如你所用武器装备的种类、你和这些事件的联系、你已经看过的慢动作的次数等。这一集比较强调剧情，这些“兄弟时刻”应该会对此有所帮助。

《战火兄弟连》系列一开始就通过多样的方式来宣传。这次是跟Dynamite公司合作，授权他们出版基于《战火兄弟连——地狱大道》以及系列前两集内容的漫画书。

本作还加入了全新的风险指示器，当你控制的角色站起来暴露在敌人的火力之下时，屏幕会逐渐变得模糊，然后变成红色，意味着你随时可能受到枪击。而掩体后面的地方还会保持清晰，这样可以很清楚看到哪些地方是安全的。这个计划在新一代平台推出的续集，比起前两集不管在画面还是游戏内容上都有不少的进步，很值得期待。

类型：即时战略
制作：EA LA
发行：美国艺电
上市日期：2008年第二季度

Command & Conquer 3: Kane's Wrath
命令与征服3——凯恩的愤怒

期待理由：一部明星反派凯恩的传奇史





《命令与征服3——凯恩的愤怒》是2007年得到好评的系列第三集《命令与征服3——泰伯利亚战争》的资料片，将进一步丰富和完善《命令与征服3》。资料片将讲述《命令与征服》的故事中长达20年的历史，从《泰伯利亚之日》中战争发生之后一直到《泰伯利亚战争》中事件发生的3年之后的2050年。聚焦于NOD兄弟会极具个人魅力的首领凯恩，讲述这位大家熟悉的人物在NOD兄弟会于第二次泰伯利亚战争中被击败后崛起的经历，并让大家了解第三次泰伯利亚战争背后不为人知的故事。一如既往地，这些剧情会用很多真人演出的影片来讲述。除了长期扮演凯恩的Joe Kucan外，还会邀请很多好莱坞的影视演员来扮演各种角色。

本作中，每个派系都有新增的单位和建筑来补足原来的弱点。比如GDI防空能力较弱，将会得到新的防空侦察车辆Slingshot。而新的战舰Hammerhead有无限的弹药，就不会出现一有需要就得经常返回港口补给的问题，但其防空能力比较弱。另外，原来的3个派系：GDI、NOD兄弟会和外星入侵者Scrin都将各有两个分支派系。他们有不一样的侧重面和独特的单位，适合不同的策略和游戏风格。比如GDI的分支派系The Steel Talons主要负责测试最新的军事科技，有着强大的火力；而另一个分支派系ZOCOM负责在富含泰伯利亚矿的地区保护资源回收的运作，他们的护甲使单位具有高防护能力，持久性更强。

在电影《异种》中饰演女外星人的Natasha Hentstridge将出演NOD兄弟会的成员Alexa。

除了新的故事和单位，资料片一个最主要的新特色是在传统的RTS战斗基础上，增加了含有策略元素的“征服全球”模式。在世界地图上建立基地、安排策略、调动部队、选择要攻击的区域，然后再转入具体的关卡亲自指挥战斗。在完成战役后还可以自行定制世界地图，设定关卡，然后以3个派系中的任一方来游戏，以自己的方式重



新进行第三次泰伯利亚战争。多人游戏方面，主要因为子派系的引入，玩家会有更多的选择，必然会带来不小的变化。另外，资料片也会增加大量的新地图。

类型：动作
制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2008年第一季度

Devil May Cry 4
鬼泣4

期待理由：体验新一代平台上新主角所带来的不同杀戮快感

本作是家用机平台上非常热门的动作游戏《鬼泣》系列的最新一作，针对新一代的游戏平台。这次不像前3集那样是PS2平台独占，而是准备同时在PS3和Xbox 360上推出，并且跟三代一样会推出PC版。游戏由一代的制作人小林裕幸负责制作，其故事设定为发生在一代之后、二代之前。



游戏在新一代平台上推出，画面相应有很大的进步。人物的表情、服装等细节都很丰富，场景也都很漂亮，招式也更华丽。系统没有特别大的变化，只是更强调浮空剑技、高速突进等，玩过前作的玩家可以轻易地上手；也没有增加双人模式，可以说是没有革命性的变化。游戏最大的不同就是第一主角并不是玩家熟悉的恶魔猎人但丁，而是年轻的尼禄。他是位于欧洲沿海要塞都市弗杜那的教派“魔剑教团”中维护魔剑教团教义的武装组织“教团骑士”成员。该教团崇拜但丁的父亲、千年前曾挺身为人类对抗魔界大军的传奇恶魔猎人斯巴达，同样以武力对抗恶魔为己任。但奇怪的是但丁突然出现在他们的城市并袭击了教团的成员，尼禄奉教团骑士首领之命追击但丁，却发现该城市已被恶魔占领。

> 《鬼泣4》最初明确声明PS3平台独占，可后来Capcom却宣布将在多平台上推出。此举引起了一些玩家不满，甚至有少数玩家在网上联名请愿，声称如果Capcom不收回这个决定就一起抵制所有Capcom的游戏。而Capcom的解释是在多平台上推出只会让更多玩家接触到这个游戏，对大家都有好处。

尼禄的外形跟但丁有相似之处，同样有着一头银发、穿着风衣，延续系列主角的标志性特征。他使用名为“红色女王”的大剑和一支双发的手枪，右手寄宿着恶魔之力。尼禄的操作与但丁类似，但他的右手是新作独特的设计。它有“恶魔抓取”的功能，使用时手会飞出去，带出一条火龙，可以抓住远距离的敌人并将他们瞬间拉到身边以便用剑进行攻击；也可以用来将已经倒地的敌人打到再次浮空以便接续招式，还可以用来抓住关卡中的蓝色球体用以瞬间到达远处，还有传言说它可以召唤鬼魂帮忙。当用剑攻击时，鬼魂会出现在目标背后发动后续的攻击，在射击时它们也会协助。

由于尼禄和但丁一开始就是敌对的，因此他们将有机会交手决战。该系列的玩家一定会觉得很特别——一贯作为主角来控制的但丁居然也会成为一个Boss，而大家必须控制尼禄将其打败。胜利后尼禄还会狂抽但丁并最终将其用剑钉在雕像上，不过在要离开时却会发现但丁并没有死……当然，但丁并不只是作为一个Boss或者隐藏角色登场，否则玩家是不能接受的。很多人看到尼禄的设定就感到失望，认为没有但丁酷。因此在游戏的后半段玩家将会控制但丁，他的装备、招式等基本不变，只是增加了个别的动作，比如类似“升龙拳”一样的招式。另外，前作中他拥有的“魔术师”“皇家卫士”“枪神”和“剑圣”等4种不同的战斗形态，现在可以随时自由切换。新作中出现的人物还有骑士团的团长、严肃公正的库雷德，他的妹妹、被尼禄当作姐姐一样的教团歌姬姬莉叶，有着妖艳外表和战斗风格的教团干部葛罗莉亚，教团中负责技术研究且为人诡异的亚格纳斯等，一代和三代的女主角也会在本作中出现。

能在PC上几乎是第一时间（PC版推出时间略晚于PS3和Xbox 360版）玩到家用机上的一流大作，实在是很值得期待的事情。







类型：角色扮演
制作：Bethesda Softworks
发行：Bethesda Softworks
上市日期：2008年第四季度

Fallout 3
异尘余生3

期待理由：华丽3D引擎呈现的经典“异尘余生”世界

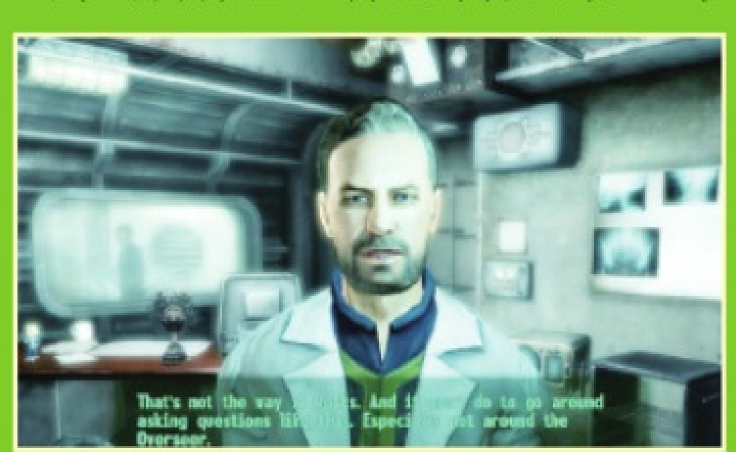
黑岛工作室开发过的游戏几乎都是经典之作，特别是有别于传统《龙与地下城》游戏、有很多创新设计、表现核战后荒凉混乱世界的《异尘余生》（亦称《辐射》）系列。很可惜，在每一个喜爱欧美角色扮演游戏的玩家都热切期待还在以代号

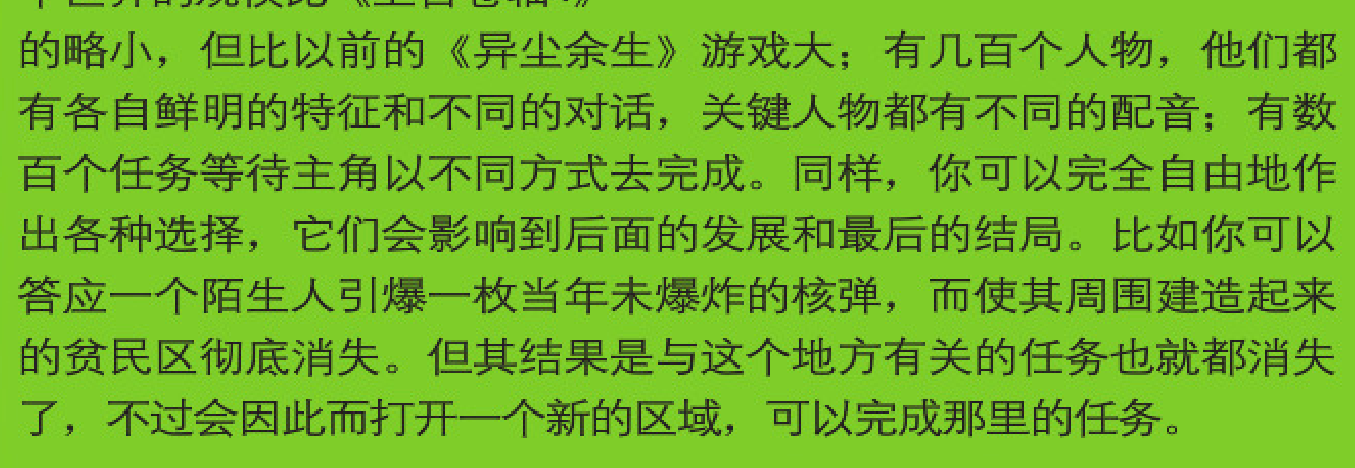


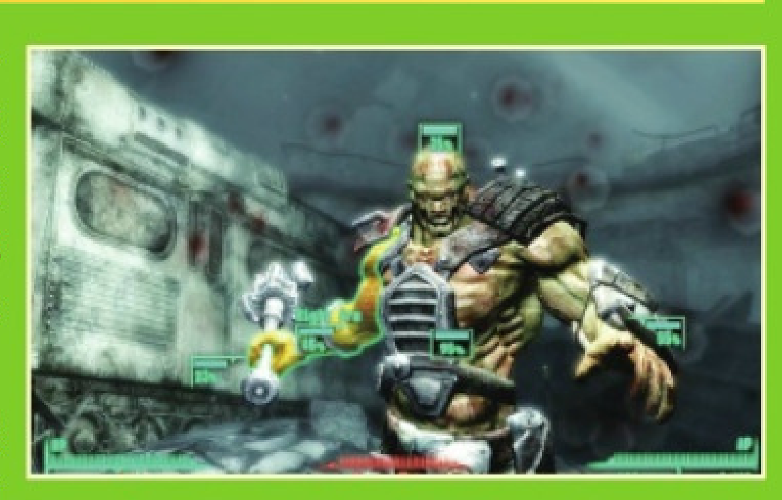
“Van Buren”开发、尚未正式宣布的《异尘余生3》的时候，一直存在财政问题并且想通过专注于家用机平台游戏开发来解决问题的Interplay，却在2003年底作出残酷、令人无奈的决定，关闭了黑岛工作室。不久后的2004年5月底，Interplay陷入严重的财政危机，甚至一度被强制关闭。到了7月12日，著名角色扮演游戏《上古卷轴》系列的开发公司Bethesda宣布，购得了制作和在各种平台上发行新《异尘余生》游戏的授权，开始制作新的《异尘余生3》。

Bethesda是从头开始制作《异尘余生3》的，跟原来完成度过半的“Van Buren”毫无关系。目前游戏定于2008年第四季度在PS3、Xbox 360和PC上推出。游戏采用《上古卷轴4》的GameBryo引擎，用非常细致写实的3D画面展现该系列灰暗的核战后世界，而且还根据从《上古卷轴4》中吸取的经验加以改进。游戏以第一人称视角进行，但可以切换到第三人称视角，也可以自由调节到类似前作的视角。看起来有点像一个射击游戏，但能否击中敌人还是根据各种属性来计算决定，而不是靠操作鼠标的技巧。而且战斗时可以随时暂停，然后借助VATS瞄准系统，瞄准敌人身体的具体部位。通过瞄准系统可以看到击中的几率，设定好后继续游戏，系统会自动替你完成设定的射击，不过要消耗行动点数。行动点数在实时战斗中会缓慢恢复。

本作是设定在《异尘余生2》时代的30年后，主角的祖先在101号掩蔽所内逃过核战的浩劫，主角在那里出生。角色创建的过程融入在一些童年的场景里，比如出生时决定性别和将来的长相（同时也决定了主角父亲的样子，他是掩蔽所内的重要科学家）。1岁生日时使用跟以前一样的S.P.E.C.I.A.L.系统来分配点数到力量、魅力、运气等7种属性上，并选择特长等；10岁生日时得到Pip小子（有查看角色属性、任务日志等各种功能，甚至可以收听广播听音乐——Bethesda取得了20多首20世纪40年代歌曲的授权）和BB枪，并有机会熟悉如何战斗；16岁生日时通过能力测试决定各种技能的等级和精通的技能；19岁生日时父亲神秘失踪了，主角的任务就是设法离开掩蔽所到外面的世界去寻找他。地面的世界是华盛顿的废墟和周围的地区。这个世界的规模比《上古卷轴4》的略小，但比以前的《异尘余生》游戏大；有几百个人物，他们都有各自鲜明的特征和不同的对话，关键人物都有不同的配音；有数百个任务等待主角以不同方式去完成。同样，你可以完全自由地作出各种选择，它们会影响到后面的发展和最后的结局。比如你可以答应一个陌生人引爆一枚当年未爆炸的核弹，而使其周围建造起来的贫民区彻底消失。但其结果是与这个地方有关的任务也就都消失了，不过会因此而打开一个新的区域，可以完成那里的任务。







设计者很尊重原作，游戏在很多方面都忠实于《异尘余生》，同时也有很多改进。角色最多可以提升到20级，武器装备多次使用后会损坏。比如武器的射速、精度等都会降低，需要使用角色的修理技能，还得有同型号的武器装备才能修理。游戏在2007年的E3上演示后获得了最佳角色扮演游戏、最佳PC游戏等许多奖项。也许还有极少数玩家会对这个“不够正宗”的续集持怀疑态度，但相信Bethesda有能力令绝大多数的玩家满意，同时取得市场方面的成功。

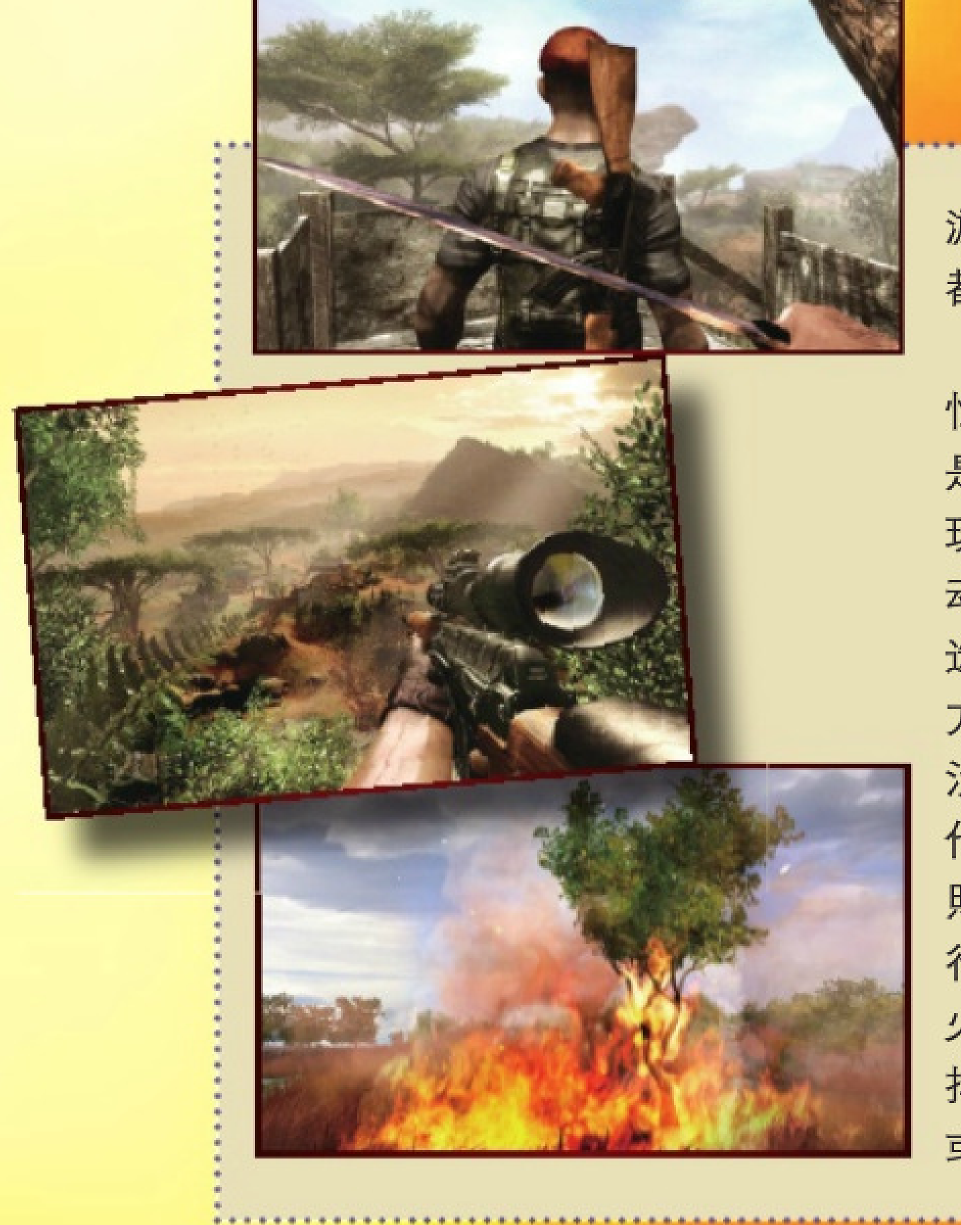
在把授权卖给Bethesda后，Ineterplay仍持有《异尘余生》系列的知识产权并计划开发一款网游版本的《异尘余生》。但在2007年4月，Bethesda进一步购得了《异尘余生》系列完整版权，虽然Ineterplay仍然可以制作网游版本，但现在等于是Bethesda授权Ineterplay开发那个游戏。看到网游市场的前景，Ineterplay似乎把《异尘余生》网络版当作东山再起的救命稻草，一直在寻找投资以便开发计划在2010年推出的网络版。

类型：第一人称射击
制作：Ubisoft Montreal
发行：育碧
上市日期：2008年第二季度

Far Cry 2
孤岛惊魂2

期待理由：庞大华丽世界里的绝对自由枪战体验

《孤岛惊魂》充分展现了其引擎在表现热带岛屿那种开阔的室外丛林场景方面的超强实力，俨然成了育碧的又一块金字招牌。可是后来CryTek却转去跟育碧的竞争对手EA合作，而育碧当然不会就此放弃，根据自己的优越条件，取得了《孤岛惊魂》的知识产权和游戏所用引擎的永久使用权。2007年秋，CryTek的新作《孤岛危机》（Crysis）在新一代的引擎支持下，将逼真到几乎难以辨别是游戏画面还是照片的丛林风光呈现在众人眼前，加上开放、独特的游戏乐趣甚至得到史上最佳FPS



游戏的赞誉。由育碧蒙特利尔工作室开发的《细胞分裂》《波斯王子》等系列都是图像和游戏性俱佳的大作，他们的《孤岛惊魂2》会被比下去吗？

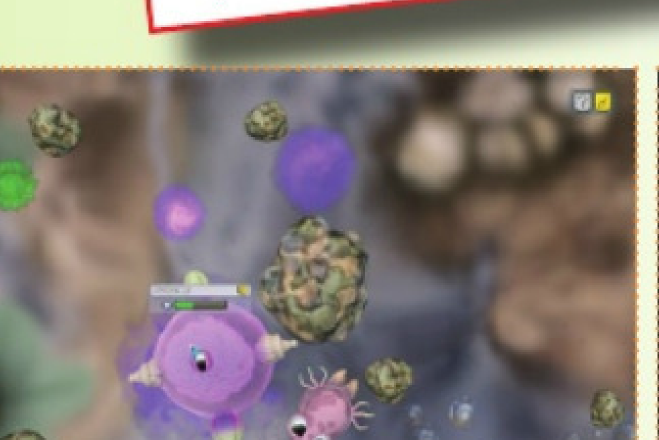
这两款很有渊源的游戏，有着相似的特点。《孤岛惊魂2》同样也有令人惊艳的室外自然风光，而且有着非常逼真的天气和物理效果。比如天上的云不是简单的背景，而是自然生成；风会吹起尘埃，火焰还会随着风势蔓延。在玩法上，《孤岛惊魂2》也非常自由，你可以在大到数十公里的区域内自由活动，甚至不需要读取数据。更特别的是，在游戏的开始，你在12位雇佣兵中选择一位，然后可以随心所欲地跟该地区的两个派系打交道。可以帮助其中一方，或者保持中立从双方的争斗中获利。而游戏过程中，也会发现另外11个你没有选择的角色，也在该地区出于各自的目的在活动。如果你选择帮助他们，他们将来也可能会回报你。这是游戏非常新颖的一个设计——不同于传统的按照预先设定的脚本活动的NPC。游戏中的NPC是基于各种条件来选择合理的行动。比如你帮助过的朋友可能在看到你受伤时会给你打绷带，或者在你需要火力支援时掩护你，但如果你什么时候觉得不爽了，也可以随时翻脸把他们干掉，虽然这会给你之后的行动带来麻烦。游戏中没有必须按顺序完成的任务，或者必须保住的NPC。

类型：模拟
制作：Maxis
发行：EA Games
上市日期：2008年第二季度

Spore 孢子

期待理由：前所未有的创新游戏玩法，参与“制作”游戏的乐趣

作为《模拟人生》《模拟城市》系列等超级大作的创作者Will Wright的新作品，《孢子》从宣布之日起就因令人完全想象不到的奇特创意而备受瞩目，连续几年在各种展会上获得多个奖项。Will喜欢围棋这样的古老游戏，简简单单的规则，灌注玩家的智慧便可以演变出无穷无尽的变化。他所设计的也是注重玩家的参与，由此产生无限变化的游戏。《孢子》是一款他一直都想做的游戏，集合了非常多他从书籍、电影和其他游戏中获得灵感而产生的想法——尽管这些点子里面只有一部分最终能被实现。由于现在技术的进步，使他有机会将这些想法付诸现实。在《模拟城市》里我们扮演的是市长，《上帝也疯狂》里扮演的是原始部落威力无穷的神，《模拟人生》里好像是父母，但在《孢子》里玩家却是造物主，是自然。





游戏中，我们所创造的生命从最原始的形态开始。先是水中的单细胞生物，然后发展成动物来到地面上；再逐渐发展成智慧生物，通过交配繁殖，聚集同类成为部落；再发展到城市，出现交通工具，扩展到整个星球；最后随着科技进步，研发出飞碟，就可以开始涉足太空，探索其他的星球甚至是星系。一个游戏中涵盖了生命的整个发展过程，而且在每个阶段游戏有不同的玩法：细胞生物阶段类似《吃豆人》一样，在水中游动，躲避更大的微生物的同时吞噬比它小的微生物；进化到动物后就像动作RPG一样，通过捕猎其他动物获得成长；部落阶段就像《上帝也疯狂》，建设基地、采集资源、打败其他的部落得到发展；城市阶段就像《模拟城市》，然后像《文明》里面一样拓展到整个星球；最后向外太空探索、殖民、交流或者征服的阶段，就类似策略游戏《银河霸主》。被其他人视为禁忌的混合许多不同游戏类型的玩法，却成了《孢子》的亮点。

《孢子》的另一个创新方面是玩家的参与度。游戏中很多东西是由程序根据各种条件计算而生成的。比如你创造的生物各种活动的动画、所生存星球的环境，但你也可以自行编辑几乎所有东西。比如编辑生物各个进化阶段的模样，编辑村庄建筑的式样，编辑城市建筑的模型等，只要简单地组合和调整各种预设的部件并加上贴图就可。游戏中大多数的生物、物体、交通工具、城市、星球等，都是由所有玩家通过功能强大但简单易用的编辑器设计出来的。其他玩家设计的东西经过压缩处理后上传到服务器上，游戏会根据你所设计/选择的生物、建筑的风格来推荐同类型的符合你的审美习惯的物体供你选择；还有可根据你游戏世界的需求来下载合适的物体，比如特定类型的生物来补足这个世界的食物链。

《孢子》是Will一个雄心勃勃的设计，不仅是一款极具创新的游戏，也是EA非常看重的期望可以发展成像《模拟人生》一样甚至超越它的摇钱树。游戏至今已开发了7年时间，虽然已基本完成，但为了确保质量，上市日期一推再推。如果不会碰到特殊情况而再度推迟，应该会成为本年度最具分量的游戏之一。





Will Wright在一次回答提问时澄清了一个谣言，那就是EA曾经多次要求终止《模拟人生》的开发。实际上，是Maxis的其他一些高层认为一个"让玩家每天冲马桶的游戏"不会有前途，而Will则坚持要开发；倒是EA在收购Maxis以后大量投入，全力支持游戏的开发。

类型：大型多人在线
制作：Blizzard
发行：Blizzard
上市日期：2008年上半年

World of Warcraft: Wrath of the Lich King
魔兽世界——巫妖王之怒

《魔兽世界》的第一个资料片《燃烧远征》使《魔兽世界》取得了更大的成功，资料片创下PC游戏史上销售最快的纪录，而《魔兽世界》的玩家数量也超过了900万。《燃烧远征》中的很多调整使游戏可以尽量满足所有的玩家，不管是狂热的追求副本进度的，还是休闲的只想偶尔体验Raid乐趣的，或是更喜欢PvP的。现在，2.4补丁即将面市，《燃烧远征》已经临近尾声，《魔兽世界》的第二个资料片《魔兽世界——巫妖王之怒》已在紧锣密鼓地制作当中，预计将于2008年上半年推出。



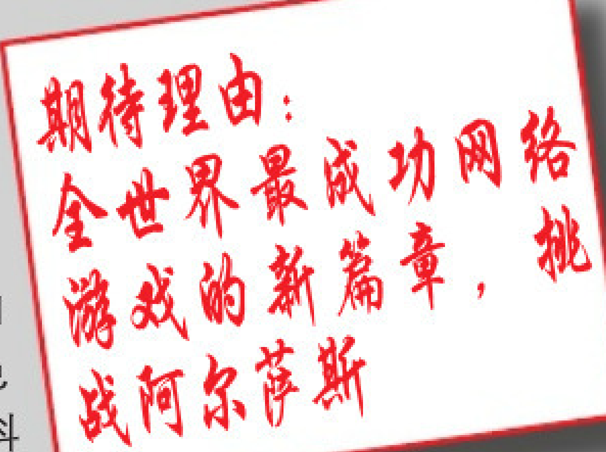
本作将开放北方的诺森德，《魔兽争霸III——寒冰王座》的主角阿尔萨斯——新的巫妖王控制着这片冰雪覆盖的土地。诺森德的设计风格将与旧世界——艾泽拉斯保持一致，而不是外域那种虚幻奇特的风格。不同于只有一个入口区域地狱火半岛的外域，诺森德将有两个入口，分别是西边的北风苔原和东边的凛风海湾，都有很多的起始任务和类似地狱火堡垒那样多分支的副本，其中入门的副本适合刚到达诺森德的玩家。诺森德的主要城市之一是被移动到这里的达拉然，作用类似于外域的沙塔斯城。

资料片会将等级上限提高到80级，相应的会有新的法术、技能和天赋。没有新增的种族，但将第一次加入很早以前就在讨论的英雄职业——死亡骑士。虽然是英雄职业，但并不会比原有的职业更强大（要不然大家就都改玩死亡骑士了），只是比较特别。死亡骑士装备板甲，使用双手武器或者双持，可以近战或使用法术，可以DPS，也可以在特定情况下担任坦克。他有独特的符文系统，通过在战斗之外调整武器上6个插孔，组合鲜血、寒冰和邪恶3种符文来改变风格，影响能够使用的技能/法术。任何角色，不需要达到80级，就可以创建死亡骑士作为新角色。一开始就会是高等级，使用死亡骑士完成特殊的任务就可以解锁，然后就可以自由使用了。

资料片在PvP方面也有加强，将首次引入以前提到过的攻城武器，相应的也会引入可以被摧毁的建筑。而且在诺森德还有一个专门的PvP区域——冬拥湖。该区域有一些PvP目标，进入该区域就会打开PvP，即使在PvE服务器也一样。另外还会有新的战场，一场比赛时间在30～45分钟；也会有新的竞技场。

资料片中会有更多的5人副本和10人副本，包括新的位于时光洞穴的副本斯坦索姆，让玩家可以参与阿尔萨斯为阻止瘟疫传播而毁灭这座城市的事件。而天灾军团的堡垒、设计精良的纳克萨玛斯也将飞回诺森德，成为初级的25人团队副本，因为以前绝大多数玩家都只见识到该副本的一部分，或者根本就无缘进入。同样理由，原纳克萨玛斯中掉落的T3套装模型，也会被重新用于新的装备。

资料片跟《燃烧远征》一样增加了一个新的专业——铭文，其作用是永久性地在某些方面增加某些法术和技能。铭文专业允许把这些增强制作成卷轴以便交易，不同于原来的附魔必须现场附魔的局限性，不过在资料片中也将允许附魔师把附魔做成可以交易的物品。还有，玩家将可以选择新的发型和舞蹈等，可以改变原有角色的发型。在声望方面，资料



片也会延续目前《燃烧远征》的设计，将有变化、有随机元素的每日任务跟声望结合，使提高声望的过程不会那么无聊。对于坐骑的问题，没有计划增加更高级的骑术，设计者并不希望玩家通过飞行跳过很多内容。所以虽然会允许使用原来的飞行坐骑，但必须“解冻它们的翅膀”——只有在解除限制后才能使用，那应该是在玩家已经见识过大多数区域以后的事情吧。



目前看来《巫妖王之怒》并不会像《燃烧远征》的新内容那么激动人心，毕竟没有《燃烧远征》相对原来版本那样大的变化，似乎只是简单地更上一层楼而已。但是相信暴雪根据从《燃烧远征》中的成功和不足所吸取到的经验来看，必定会把这个资料片做得让大家都满意，带给所有玩家更多的游戏体验享受，就让我们拭目以待吧。

期待理由：
2008年度国产游戏单机扛鼎大作

类型：角色扮演
制作：大宇
发行：寰宇之星
上市日期：2008年初

《軒轅劍外傳——漢之雲》
初入軒轅

■ 晶合实验室 云裳

尽管《轩辕剑外传——汉之云》较之“轩辕剑伍”在操作上十分相似，但还是有些体贴细微的变化。

在片头动画后，镜头拉到位于郪岭的飞羽大营。主角焉逢正在他自己的营帐中闭目沉思，耳边传来一阵悠悠的笙乐之声，那是队友横艾所吹奏的，提醒他该是前往帅帐面见多闻使接受新任务的时候了。将鼠标移动到门边，当光标也跟着改变时，点击左键就能指引角色移动到外面。出大营后，先不急着去找飞羽帅帐里的多闻使，你可先到大营四周逛逛，顺便再搜刮一下是否有宝箱或隐藏宝物。这时的地图场景视角已不再由玩家控制，会自行改变适当的角度以免影响玩家移动的流畅度。

飞羽帅帐里的多闻使已经久候多时，他说曹贼打算使用消耗战，耗尽大汉粮草，逼汉军退师。如今汉军粮草已有不足之兆，于是要飞羽部队袭击曹魏的后援——白柳砦与赤门堡两处，以扰乱敌军诱其迎战。因此你所率领的“羽之部”将与另一支菁英部队“飞之部”一同出击以执行此任务。

接到任务后，你首先要将队员都找齐才能出发。到各营帐内分别找到横艾、强梧、徒维、游兆等人于次日清晨出发。

出发前，先以鼠标点击画面右上角的卷轴图示，就能进入检视界面。在此界面里，分别有“察知”“神器”“整备”“奇术”“壶境”“行伍”“方技”等7项功能。在点选“察知”后，又有“伙伴”“记载”和“神魔异事录”等3个次选项。选择“伙伴”后，就会列出你目前队伍里所有伙伴的数据，你可以一一选择来观看他们的状态；而“记载”则是任务记录处，会以“未解”跟“已解”来分类，并再细分出主线任务与支线任务来；至于“神魔异事录”部分，相信只要玩过前几代《轩辕剑》游戏的玩家都知道它的作用，在这里会记录下你在游戏冒险过程中所遇到过的所有怪物的数据。只不过由于此作中新增了可于战斗中施展的“知识”技能（但只有女主角会使用），可立即将怪物的详细数据一览无余。这多少降低了“神魔异事录”里怪物资料的收集难度，也算功能方面的强化之一。



“神器”部分，是道具与药品的使用界面；“整备”部分让你可以在此帮你的队员装备武器、防具、道具等；“奇术”部分让你可以在此施展一些平时就可施展的法术，如治疗类的法术；至于“壶境”跟“行伍”将会于后面再介绍；“方技”就是你储存或读取游戏进度的地方。

组好队伍后，在离营之前还可在飞羽大帐拿取一些补给品，这里还有一个支线任务可接。跟营地里的伙头兵张钧说话，能接到一个小任务，他要你帮他找出一只捣乱的不知名野兽。完成支线任务后，出得大营，前往位于飞羽大营东南边的郪岭山道。进入郪岭后，边打边走，途中少不得有一些宝箱要拿，尤其是各个岔路的终点，往往都会有宝箱。途中，众人稍作休息，此时会有一段剧情，横艾会放出符鸟以查探附近状况，之后大家再继续前进。在郪岭山道上遇到了一对哭得很伤心的公媳，询问之下才知道老人的儿子为让他们脱险而引走妖怪，如今生死未卜。答应两人请托，愿意帮他们救人后，再继续沿路走下去，不久就会碰到一个恢复点（这时也会提醒你顺便存盘），后面就准备面对第一个Boss——千年榉精。



战斗采用半实时半回合的模式，战斗中的人物跟怪物均有不同的战斗回合时间，其长短依角色的属性高低而定。玩家会在战斗场景画面上方发现有一条计量棒，每个角色的体力恢复与否均可从该计量棒上看出。当轮到你可以下命令做反应或攻击时，你可从攻击、奇术、神器、防御、行伍、逃跑、自动等项中选择其一，人物就会依你的选择进行动作。不过还有一些战斗中的变量要说一下：

和前作一样，本次的伙伴也都

有其各自不同的“个性”。而不同的个性，将影响该名伙伴在战斗中的反应。本作中，制作小组已针对气势变化与个性反应状态再做了一番修改，好让气势变化分段更为简单、清楚。同时，制作小组针对个性变化及反应时的提示不清问题进行了调整与修正，让玩家在战斗中能随着不同气势变化、不同伙伴的个性反应状态进行提示，让玩家随时掌握战场上每名伙伴在个性反应上的最实时信息，以作为战斗进行中策略应用的参考。

“护驾”是过去几代《轩辕剑》作品中的固有玩法，也获得不少玩家的欢迎，因此本作中再次恢复了这项令玩家习惯与喜爱的玩法。玩家得以将游戏中所收服在炼妖壶中的神魔妖怪，在战斗时召唤出来助战，以利战斗的进行。

不过要注意的是，召唤护驾是要消耗体力或灵力的，因此玩家无法毫无顾忌随意召唤与更换场上护驾。确认战场上所面对之敌人的详细状态以及我方伙伴的需求，召唤出能够在该场战斗中真正发挥效用的护驾，才是最明智的做法。

“收化”是将战场上的敌人收入炼妖壶中，唯有炼妖壶的拥有者、新一代的壶中仙，即本次故事的第一女主角——横艾，才能拥有这项能力。收化进入炼妖壶中的神魔妖怪，将可用来进行彼此炼化，或是将其作为锻冶工匠帮武器防具强化，或是在战斗中召唤出来当作护驾帮忙战斗。游戏中可收化的神魔妖怪多达100种，每种都有其各不相同的能力与效用，不过炼妖壶所能收服的妖怪数量会依你的等级而有所限定。



解决了千年榉精后，如果你之前曾答应那对公媳要求救人的话，你就能从被救起的男子处获得草药、金蜂蜜、消疲丸等报酬。

当玩家到达千年榉精处时，相信已对这款游戏的操作很熟悉了。不过这仅仅是热身赛，后面精彩的剧情还长得很呢！真正好玩的部分还是留待玩家自己去探索吧！

结尾：

各位看官是否已经从本专题中锁定了自己感兴趣的游戏呢？虽然年内国产单机大作仍屈指可数，但胜在精品，耐人寻味；网游方面，《魔兽世界》新资料片一出，谁可与之争锋？看来2008年，诸位玩家所需要的就是准备好银两，专心来一场视听动感的盛宴了。

上市游戏热报

■晶合实验室 柔·蜇无敌

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2007年11月22日	角色扮演	Phantasy Star：Universe Ambition of Illuminus	梦幻之星——宇宙之伊尔米纳斯的野望	SEGA	SEGA	85
2007年11月21日	第一人称射击	Unreal Tournament 3	虚幻竞技场3	Epic Games	Midway	85
2007年11月20日	动作冒险	D.I.R.T. Origin of the Species	霸王之地狱重生	Triumph Studios	DCodemasters	90
2007年11月18日	射击	IL 2：Sturmovik 1946	喋血双雄	Io Interactive	Eidos Interactive	85
2007年11月18日	模拟竞速	Toy Golf	极品飞车——职业街头（中文版）	EA	美国艺电	90
2007年11月18日	模拟	Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock	吉他英雄III——摇滚传奇	Harmonix	RedOctane	80
2007年11月17日	射击	Shadowgrounds Survivor	阴影地带之幸存者	Frozenbyte	Meridian4	75
2007年11月17日	动作	Helldorado	赫多兰朵	Spellbound	Nobilis	80



还值得相信吗，游戏评分？

■8神经 大漠小虾
yago Jump

“高分信媒体，低分信自己”。

这是一句在游戏论坛中玩家常说的话。意思是说，我看媒体的游戏评分，一般只看我感兴趣的游戏，你要是给打了高分，我权且信你，反正这分数我看着满意；你要是打了低分，那我只信自己的感受，你的分数对我来说就犹如胡说八道。

瞧，这就是游戏媒体评分面临着的尴尬局面。网络将每一个玩家都变成了“媒体人”，现在他们都享有写作、评论的权利，不同游戏的爱好者还自发结成各种小团体来谈论对游戏的感受和分享心得。在这种情况下，一向“权威”的游戏媒体评分变得前所未有的艰难。新年第一期“评游析道”栏目开张，我请到3位作者就“游戏评分”的话题来一次无禁忌的讨论，力图剖析“游戏评分”的本质。他们中一位是我们的“内部人士”大漠小虾，另外两位是我们的优秀作者yago和Jump。

是的，执笔的3位作者也都很客气，在下面我们可以看到他们畅所欲言地谈论自己对游戏评分的看法，唯独“适当”地保留了对《大众软件》游戏评分的批评意见，这算是给主人的一点面子（笑）。完全可以想象，历来权威的美国Gamespot网站的游戏评分都能令他们牢骚满腹，还有哪家媒体在这一点上能尽如人意呢？事实上，我常在网络上看见玩家整理的“大软”历年对国产游戏的评分表。整理这个是件很不容易的事，玩家有心，我则惶恐。这说明玩家还是拿“大软”的评分当回事的，对我们来说这是压力，也是动力。不过，讨论哪家媒体的评分好或者不好并不是本文主要想说的话题。接下来你将会看到什么？闲话不多说，让我们进入文章的第一部分，有问有答吧。

有问有答

8：你对现在游戏媒体的评分还有参考意见吗？

小虾：我想到了一定的年龄，作为玩家你已经定型了，喜不喜欢哪一类游戏已经不需要其他人介绍和引导。每天你只会关注那些你感兴趣的游戏进展，你会从网络上看到玩家的反响，加上自己对前期公布资料的判断，得出对这款游戏的总体印象，然后决定是否去尝试一下。如果是期待度很高的大作，那么不管评分是多少，我总会在第一时间玩到它。总之，评分对我来说几乎是没有意义的。

yago：没有。作为一位职业玩家，我属于玩家群落里的特殊个体。一方面因为没有语言上的障碍我可以直接访问国外游戏厂商的官方网站或论坛，获取需要的第一手信息，从而决定这款游戏是否适合我；另一方面我对某款游戏的看法通常具有浓厚的个人特色，因此我不该也没有权力要求所有人都必须和我一样喜欢某款游戏。游戏本来就是用来娱乐打发时间的，不需要呼朋唤友扯起横幅表示支持，最有力度的支持就是买正版。

Jump：有意义。评分过低的肯定不会是好游戏，高分游戏多半有一玩的价值。游戏评分是决定是否购买一款游戏的重要参考指标。

8：你认为目前哪家游戏媒体的评分系统是最合理的？

小虾：我想说，没有一家的评分系统是绝对合理的。即使要在我经常关注的国外媒体中选择一家相对合理的，也是件困难的事。我个人更看重Game Rankings网站的评分汇总，它将所有媒体的评分汇集后给出平均分，这或许能更客观地反映一款游戏的质量。

yago：没有。由于人口基数的优势，国内游戏媒体的发展早已超越了游戏制作产业，PC、家用机、掌机等领域都有不少大腕级媒体，但是他们的评分终究只能代表各刊物编辑们的看法。当然，要让玩家参与对某款游戏的投票打分，对争分夺秒编排杂志的编辑来说操作难度太大，只有网络媒体能够解决这个问题。但目前国内网络游戏媒体中似乎没人考虑这些，绝大多数游戏评测都仍处于我说你听的原始阶段，普通玩家顶多只能通过论坛表达自己的看法。

Jump："法米通"，4人评分多半比一个人的评分更有广泛意义。

8：迄今为止，哪一家游戏媒体对哪一款游戏的评分给你印象最深？

小虾：我想说是美国Gamespot网站。尽管Gamespot越来越受到玩家的质疑，可它总是能够每年捡出一个"软柿子"往死里捏。看看那些评分为1.0的"废品"，你总是能会心一笑的。

yago：就目前来看，全球知名游戏网站Gamespot的游戏评分机制显然最合理。Gamespot的评分优势体现在它有3个分数——编辑部评分、其他媒体平均分和玩家评分。编辑部评分算是专业人士的评价，其他媒体平均分可视为主流舆论的看法，而普通玩家们的意见就体现在玩家评分里。通过分析编辑部评分和玩家评分之间的差异，一位玩家可以很容易选择自己的目标。

Jump：Gamespot网站给《暗黑破坏神2》的8.5分及其资料片《毁灭之王》的8.2分。这是Blizzard在欧美著名游戏网站Gamespot上得分最低的游戏。考虑到其一代高达9.6分的高分，被普遍认为更优秀更尽善尽美的续作如此"低分"肯定是让人印象深刻的。

对国产游戏的评分"厚道"一点对不对？

8：对于国内游戏媒体对国产游戏的评分，你有什么看法？

小虾：我认为国内媒体出于对本土游戏产业的呵护，往往不容易给一款产品打低分。我们看到许多国产游戏在玩家中骂声一片，反而媒体似乎都在扮演"好好先生"，这其中起作用的是感情因素。如果你真的了解这些开发公司和开发人员的辛酸故事，那么过于直率地指责他们的缺陷是不近人情的。

yago：国产游戏是个容易惹是非的敏感话题。国产游戏产业起步晚、水平低是不争的事实，虽然也出过《仙剑奇侠传》《秦殇》这样的早期经典，但后来的续篇大有止步不前吃老本的趋势，或者根本就是后续无人，索性改换门庭投身网游去发财的路子。多数主流游戏媒体都在或明或暗呼吁对国产游戏要予以呵护，小编们打分时理应偷偷加点爱国分。本人认为此举毫无必要，无论洋人还是国产游戏的评分理当一视同仁，该骂的还得骂该夸的也得夸，要不奶嘴含到60岁也还是废物一个。实力是拼出来的，可不是宠出来的。消费者花钱买游戏就图个娱乐，游戏媒体的职责是客观准确地介绍或评价游戏，游戏开发商的使命是生产优秀的作品光明正大地赚钱。

Jump：国产游戏通常受到了不同的眼光来审视。国产游戏在技术上依然落后，但是在创意和文化内涵上也有很多可以挖掘之处。国内游戏媒体在为国产游戏评分时相对轻技术性评分而注重游戏文化和游戏性也是无可奈何之事。

三家之谈

没有绝对公正或没有公正

本刊游戏评论组 大漠小虾

在我写下这个题目时，我想需要重申一下游戏评分对于中外玩家的不同意义。这可能是老生常谈，但的确是国内、外玩家面对一个评分时出现不同心态的根源。在我的手边有很多本欧美游戏杂志，随手翻开，你会看到除了个别大篇幅的前瞻（Preview）之外，评论（Review）在内文中占据的比例到了何种夸张的程度。PC Gamer杂志曾经用"内含XX款游戏评论"作为封面标题之一，这表明欧美游戏媒体上游戏评论和评分的作用远比我们想象中的要大。这些媒体上的评论至今停留在故事、声光、游戏性等游戏指标的点评上，实际上等于我们通常说的"评测"。如果老外必须付出49.99美元去买一款游戏，事先看一看这些细致的评测倒是明智的。

相比而言，游戏评分对中国玩家的意义要贫乏得多。中国同类媒体上模仿日刊的评分方式虽然不见得严谨，但只要行文活泼还是很受欢迎的。我所知道的很多人，在看到某个游戏评分时，第一反应并不是这款游戏是否值得装上去试试，而是针对评分本身评头论足。"仙剑"给高了、"魔兽"给低了……总之，评分一般不具备引导作用，阅读者喜欢把自己心目中的游戏印象和杂志比对。八九不离十，就会觉得评分还算中肯；如果落差太大，估计也会讥讽两句这家媒体太没水平吧。我相信这样的异见者并不在少数，就连我们编辑部内部针对游戏评分的讨论都十分激烈，读者中就更难以求得一致意见了。同时，我相信世界上任何一个编辑部中都可能有这样的争论。当这些游戏的评分分别见诸媒体时，南辕北辙是常有的事。但并非所有的差异都源于这种正常的看法不同。

几年前，英国一家游戏网站对近年来欧美主要游戏媒体对游戏的评分进行了统计，发现绝大多数游戏的得分都徘徊在8分上下，过好和过差的游戏所占比例很少，至于不及格的就更是凤毛麟角。难道真的有这么多平庸却又算不上很差的游戏么？答案是否定的。必须看到，在数据统计所涉及的欧美地区，游戏评分制度虽然已被各主要媒体细致地建立起来，并修改完善持续推行。但对于"第九艺术"的评判却并不是简单几个指标可以涵盖的。就像你评论一部电影一样，

牵扯到抽象的范畴，人的主观看法始终左右着评分制度的可信性。即使是最认真客观的评论者，也可能因为一款佳作的缺陷而丧失好印象，或因为一款烂作的亮点而鼓励它，但这些因素多数时候无法从评分标准中反映出来。反过来，如果你遇上一个二把刀的评论作者，洋洋洒洒写了数千言，附上的配图却都是游戏第一关的，你该如何是好呢？可是，你分明可以从一些知名欧美网站上看到这样“严谨”的评论。



Big Rigs最大的优点就是，你可以在游戏中畅行无阻。你可以穿过地面上的一切物体，然后把车开到山上去，即便到了没有贴图的山顶，也可以这样顺畅地前进……

欧美游戏媒体有时充满了痛打落水狗的精神。2004年，Gamespot（以下简称GS）给一款叫作Big Rigs的游戏打了“史上最低分”1.0分，评论者在评论开头痛快地写道：“这是一款让你想到脑残也想不到有多烂的游戏。”至于这款游戏有多烂，大家可以去YouTube上找那段有名的视频。其实，GS还不是最狠的，很多媒体给了这款游戏0分，Game Rankings算出所有媒体打分的平均分，换算成《大众软件》评分标准只有0.038分，但大家意见一致的时候比较少。在中国玩家开始上网时，GS英文网站的评论就像圣经一样影响我们的判断力，这种影响到今天已经开始急剧减弱。你时常可以看到热门论坛里，一群好事者在讨论各大网站给某个游戏的打分，GS是遭受质疑最多的一家。比如草率的评论（作者显然没有玩多远）、罕见的高分或低分（往往和读者评分相去甚远）、缺乏公信力的论据（抓住一两个小细节做文章，可翻云可覆雨）等。你有时可以看到一篇四平八稳的评论，看不出这款游戏差在哪里，但评分的确很低。这都是令人困惑的问题，但还不是全部。如今最叫人津津乐道的事，是GS与IGN的评分“暗战”。在许多玩家看来，GS与IGN为近期大作的打分已经超出了业务范畴。饱受争议的“实况”新作PES 2008，GS给出的评分是7.7，而IGN的评分是9.0。于是有人说，难道IGN是因为塞了钱（游戏中有IGN的内置广告）才评高分么？这个见解有些牵强，因为我同样可以反过来说，难道你没有塞上钱就要评低分么？



PES 2008中的IGN广告

当我打开一个满篇英文的评论网页皱着眉头阅读时，我发现这些虚虚实实的文字已经没办法再给我安全感了。我现在喜欢去Gametrailers.com看视频评论，它没有罗里罗嗦的套话、不会在游戏发售当天就强势出现，还有强大的HD版本，至少它告诉我游戏的优点和缺点时会配有直观的画面。但即使如此，我仍旧只相信我自己在游戏中的感受，因为你看到的评论没有绝对的公正，甚至没有公正。

游戏评分请建立权威公正的标准

贵州 yago

目前国内外各种游戏媒体的评分系统不外乎两种。一种是逐项评分制，针对游戏在声光效果、故事性、操作流畅度上的表现给予评分，最后列表汇总取平均值为最终得分，没兴趣逐字逐句读文章的玩家一眼扫过就能对该游戏有个粗略评价。逐项评分制最常见也最易引起玩家不满，对任何一项的具体评分，100个人来就能有101种意见，一旦说到个人喜好决定优劣的关键点上，那真是谁也说服不了谁。逐项评分制还有相当多的衍生形式，例如不公开各项参数评分，只直接给个最终得分，这样打分简单方便，编辑们如果收了厂商好处想玩点猫腻什么的也好操作。另一种评分系统是众说纷纭制，既然读者老爷们众口难调，那就来个众说纷纭专克众口难调，小编甲乙丙丁一起上阵各抒己见，甲说这款游戏好上了天，乙说这款游戏烂到流脓，丙丁等人则各挑一处或插科打诨或嬉笑怒骂，如此一来无论读者是喜欢还是厌恶这款游戏都无话可说了，毕竟人家小编把能说的话都说完了。最后甲乙丙丁再各给一个分数，归总后取平均值为最终得分。众说纷纭制操作较为复杂，表面上看虽然使编辑部免除了被读者指责的风险，又有电视访谈类节目的热闹人气，但读者在这场闹剧中却很难找到自己想要的答案：这游戏到底好不好玩？我花几十大洋买套正版到底值不值？

无论是逐项评分制还是众说纷纭制都在国内游戏媒体中时常露面，甚至还有杂志将它们融合使用，搞得繁杂无比倒也格外热闹。笔者对这两种机制都没有什么意见，因为它们仅仅是方式和手段，并未触及到评分机制的灵魂。评分机制的灵魂是媒体推出评分机制的宗旨，首先要增强对读者的吸引力，具体体现为权威性和互动性。权威性代表了评分的准确和客观，如果有某游戏刊物敢给《血狮》打9.5分，那么下个月该杂志的小编们就该去人才招聘网站看看有没有什么新职位，在信息时代公然侮辱大众智慧的行为无异于自杀，只有引领大众目光的媒体才能站在生存者的最上位，他们的评分就是权威的象征。其次，一套成功的评分机制也应该是游戏媒体的重要非物质资产。随着游戏数量的与日俱增，在浩瀚的游戏海洋中再没有什么能比一个评分更迅速说明其品质的标签了。一个独特醒目的Logo，一套持之以恒的评分系统，再加上一个精心维护的数据库，用不了几年我们就能得到一个品牌。有道是三流企业卖产品，二流企业卖服务，一流企业卖标准，评分是什么？就是标准！只要保持相对客观的态度，坚持5年就能成为公认标准。遗憾的是，目前国内所有的游戏媒体都只把游戏评分看作是方便读者充实版面的可有可无的内容，经常能看到前后矛盾的尴尬。例如这期给这个游戏打8.5分，下期另一个栏目又给出7.0分，混乱之中权威性荡然无存，潜在资产的培养更是无从谈起。如果说无数的细节能构筑一款经典的游戏，那么细节同样也能造就一本伟大的媒体。游戏媒体是玩家的指南针，而评分就该是这指南针最尖端的那一点。



哪家媒体敢公然给《血狮》或者《最初幻想》打高分呢？

商业利益——游戏评分的新主导

重庆 Jump


传言导致Jeff被解雇的《凯恩与林奇》

游戏是什么？时光回溯几年的话我们兴许还记得“第九艺术”这个名头。哦，艺术。一千个人眼中自然有一千种艺术，至少我们知道艺术不能只是大规模量产后贴上标签开卖的塑料片子。可惜冠以艺术之名的大名鼎鼎的电子艺界大鳄（EA）偏偏是全球最大的商业游戏量产贩子外加公认的创意游戏工作室杀手。

在商业利益面前任何人都要低头，这提法不新鲜也不独到，但却是一条颠扑不破的真理。整个游戏业都进入了商业量产时代，作为取悦游戏业内的创制者与消费者而存在的游戏评论行业又如何能够幸免呢？知名境外游戏评论网站Gamespot（以下简称GS）在07年E3之前进行过一次大规模的游戏评分系统改革，改革之后的GS评分系统不再使用以前的视觉、音响、游戏性、产品价值和加权的5项评分，然后统计最终得分的算法。新的评分系统最小分数跨度为0.5分，换句话说，你将能看到一大堆评分一样的游戏，喜欢争论游戏评分的家伙们都失望了。那么，我们应该如何甄别游戏呢？GS还提供了一大堆的游戏评论奖牌，诸如什么“惊异画面奖”“操作感超棒奖”“适合低龄儿童奖”，方便玩家了解游戏的特性以供挑选。

说实话，游戏评分真是一件尴尬的活计。早些年大家都习惯把游戏本身分解成多个要素，声光效果娱乐性耐玩度什么的，有人抱怨这是在活体解剖。比如Diablo2就吃了画面的亏，在GS拿了个8.5，创了暴雪游戏的史上最低。之后有人学着日本“法米通”的样搞多人评分，以为把多个人的主观综合一下再平均一除就成了客观。GS改革后听起来更奇怪了，我们看见的似乎不再是写给游戏玩家的具有独到性的对游戏本身的评判，而更像是面对消费者的产品分级和商业导购。

哦，没错，这的确更像是导购。近日GS最知名的评论员Jeff被解雇了，传言称令这家伙失业的导火索是其给了Eidos近期大作《凯恩与林奇》6分的低分，使得GS主赞助商之一的Eidos勃然大怒，威胁要撤掉在GS的高额广告。当然我们都知道《凯恩与林奇》是个糟糕的游戏，人物动作僵硬、操作呆滞、射击全无手感，给6分倒是合乎情理。无论谣言是否属实，一位敢于给《托尼霍克职业滑板3》10分的评论员的离开对GS对业界都是一种损失。哦，当然，一个知名游戏导购网站也的确不需要一位喜欢说实话的评论员。在那篇充斥着俚语的评论里，Jeff不着边际地吹嘘了整整4页他对这个游戏以及滑板的好感。是的，爱不能让这个耍酷滑板游戏如其得分一样真正成为史上最好的游戏，但这样的评分方式至少没有脱离游戏本身的初衷——游戏是鲜活的东西，玩游戏的永远是人，当涉及到喜爱之物时，人永远是一种主观的生物。事实上，多年以来，关于游戏评分的争论焦点一直集中在两个问题上，即“好游戏的标准是什么？”以及“什么样的游戏应该得高分？”不同的评分系统对这两个问题有不同的答案。比如旧式GS评分的答案便是“好游戏应该在声光、娱乐性以及耐玩度上在同时期里都具有高水平。”视觉、音响、游戏性、产品价值和加权5个评分项看上去个个客观，但实质上个个主观。看上去最客观的视觉表现在不同人眼中一样有不同的标准，美工型画面和技术型画面各有其拥护者。所以这样的评分系统实质上是将一个游戏的体验拆分成数个方面的细节体验，评价的标准就是编辑个人，实质上就是资深玩家个人的主观意见。“能够让资深游戏玩家获得不错游戏体验的游戏便是好游戏”。而类似“法米通”的多人评分制则是将多人的主观游戏体验简单综合起来，这在一定程度上反映了更广受众对游戏的体验，好游戏的标准在这里稍微有了一些变化，那就是“能够让更多资深玩家有着良好游戏体验的游戏便是好游戏。”但两种评分方式都没有摆脱由资深游戏玩家来进行主观评论的模式。这样的评分系统满足的只能是核心玩家。在游戏尚为小众玩物的时候这样的评分显得精辟而独到，高分游戏往往都是玩家能够津津乐道多年的经典之作。

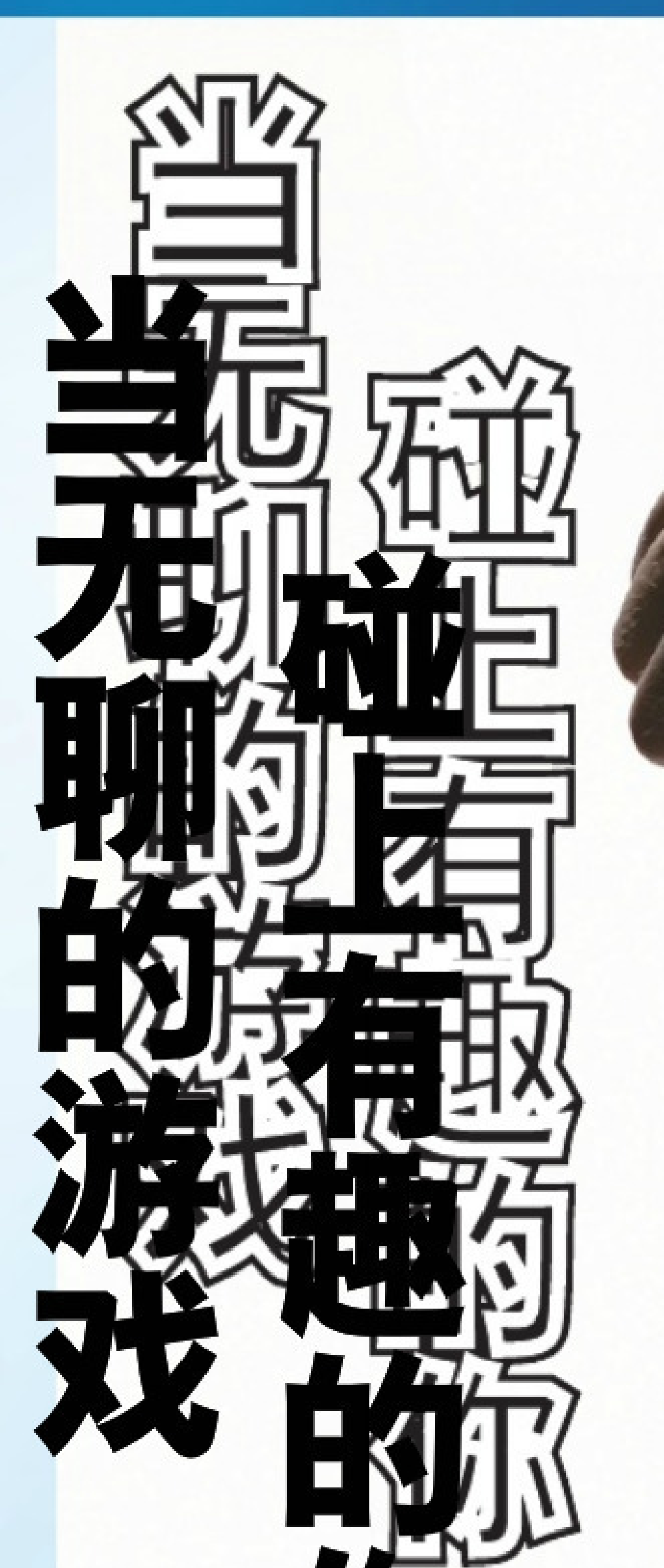
然而当游戏业进入大规模商业量产时代之后，市场检验再次成为决定好游戏的重要标准。兴许你还记得《异域镇魂曲》，这款平均得分高达9分的经典之作，销量却不足同年的量产型游戏NBA Live 2000的零头。在市场面前，高分游戏逐渐陷入了曲高和寡，这不能不说是一种尴尬。我们得修改规则。“好游戏？如果这游戏能卖得好，那么这多半便是好游戏”。商品的成功要素多半很简洁很有章可循，要预测一款游戏是否能卖得好远比用审查艺术品的眼光来评论一款游戏简单很多。

我向来倾向于认为游戏评分中散发出越来越浓重的商业气息是和整个游戏业的发展是有着密切关联的。不断膨胀的游戏玩家群体中，将游戏当作互动艺术或者对游戏有着深层次需求的核心玩家群体比例在不断缩水，那么终归到底游戏也不过沦为了一种简单轻松的大众互动娱乐。这可以是一个游戏业界的问题，也可以是一个社会课题，当然，这也不是一个游戏玩家应该去深究的问题了。别去埋怨现在的游戏评分，就好像别去质疑流行音乐榜单或者商业电影评分一样，当你把手伸向钱包决定买哪一款游戏之前，你会需要导购的。

“嗯，我要一款GS评分8分以上的FPS游戏，最好是有惊异画面奖牌的。”



Jeff因为个人爱好给这款滑板游戏打了10分，虽然有所争议，但却让人印象深刻



当无聊的游戏碰上有趣的你



■本刊游戏评论组 8神经

前几天网络里流行过一段叫“史上最强52合一的动作游戏”的视频，在看完这段视频后有好几个编辑都因为笑得喘不上气而差点被送去医院急救。这段视频的内容是一个老外在充满激情地介绍一盘动作游戏52合一的FC卡，这52款动作游戏的每款都是那么不可思议。比方说有一款叫“玫瑰泡泡枪”的，是操作一个小女孩像马里奥那样跳跃前进，在跳进了陷阱后有时会死掉，有时又不会，还有你一辈子也跳不上去的台阶而导致游戏卡死；又有一款叫“火箭杰克”，你得操作一个骑着火箭的小人向前飞并射击迎面飞来的奶牛小狗什么的，游戏背景是红色的，而火箭人射出的子弹也是红色的，你根本看不见你射出的子弹在哪里；还有一款忍者游戏，你会被敌人用无限屈辱的方式杀死……这简直是闻所未闻见所未见的一盘卡，用视频里老外的话说：“玩这盘卡我吐了52次，这盘游戏应该附送52个呕吐袋。”

这就是史上最强的52款动作游戏合辑

但却有编辑和许多网友一样由衷地毫不吝惜地送上了“神作”“史上最强”等一系列赞美之词。在看到视频页面同时附带有下载链接时，有人毫不犹豫地点击了下载，浑不顾“脑残专用”的下载警示。据调查，在看过这段视频后有为数不少的人都去下载了这个游戏来作为“收藏”……这样的情形我倒是曾经遇到过，我还记得两年前我写过一篇《三国英豪2》的评论文章，并给出了大软创刊以来唯一一个2.5分以及“废品”的游戏评价，看过那一期杂志的评论后还真有不少读者专门去找《三国英豪2》这款游戏玩，还说什么“如果不是你们介绍我是绝对不会玩它的。”——邪门了！难道现在那么多人都有受虐倾向么？

不怕我不玩，就怕你不做

是的，有些游戏糟糕到让人玩得痛不欲生，但最让人奇怪的是，这样的游戏怎么会有厂商做得出来？这里面应该分为两种情况：我是故意的，以及我不是故意的。



你愿意在《沙漠巴士》中花费8个小时吗？

世嘉的《沙漠巴士》是一款非常著名的无聊游戏，哪怕把“史上最无聊游戏”头衔颁发给它想必都并不为过。这款游戏的目标非常简单：把一辆巴士从美国亚利桑那州土桑市开到拉斯维加斯。游戏中的时间和现实中同步，也就是说至少需要耗时8个小时，在你的旅途中看不到任何风景和其他车辆，道路两侧只有无尽的沙漠。而且你的巴士车总是会慢慢向右陷入沙漠，因此还需要时不时按下左转键校正方向，想在开车的8小时内做其他事几乎是不可能的——就像高速公路的修建方针一样，据说为了防止司机睡着，高速公路都会尽量避免修出太长的直线。这款游戏不能存盘也没有秘技，如果你能把巴士成功开到终点，可以在游戏中得到可怜的1分。游戏制作人在片头很认真地讲述了这款游戏的意义，也许是被他唬



《北野武的挑战书》，这真是一款逆天的游戏

住了，我竟然没见过哪个玩家较了真地骂《沙漠巴士》是一款“烂游戏”！

除了胆大包天的世嘉，日本另一家著名开发商TAITO干过更绝的事。1986年TAITO推出过一款叫《北野武的挑战书》的游戏，这款游戏的创意来自著名导演北野武，在发售前宣称将北野武的各种独特构思搬进了游戏之中。满怀期待的玩家们在玩到后莫不被这款游戏惊得目瞪口呆：在标题画面的第一个选项选不对的话，还没开始玩就会直接Game over；你得对着2P手柄上的麦克风连续唱3首歌，否则剧情无法进行；游戏中需要看一张寻宝地图，在不碰任何按键的情况下等整整一小时，地图上才会出现提示；游戏中有一个谜题需要按住一个按钮4小时不能放；游戏结尾处用到的道具只能在游戏刚开始的时候购买，如果一开始错过就只好从头再来；最终Boss需要打20 000下才会死……据说当初这款游戏把很多日本小孩唬得直哭。但还是有一些逆天的强者百折不挠地将其通关了，出现在他们眼前的却是真正残酷的结局：结局画面只有一个北野武的头像，他会对你说——“对这种游戏如此认真有什么意义？什么意义？什么意义？！”

真是有胆的开发商！抛开那些云山雾罩的深层次理由，他们的动机就是要赤裸裸地幽你一默。至于你的反应是着急上火还是会心一笑，这甚至不在他们的考虑范围内。他们都属于“我是故意的”范畴内。事实上TAITO们并没有低估玩家与媒体，他们的作品并没有被骂到一文不值，这说明有趣的人总是不在少数，甚至有媒体将《北野武的挑战书》选入了FC最经典的50款游戏之一。与此截然相反的是，有些开发商的制作能力却是真的低下。《血狮》和《最初幻想》的结局证明，当无聊的游戏遇到有趣的人时，人们可以宽恕它的低品质，但却无法宽恕它的不诚信。今天回想起来，我们无法释怀的依然是“中国的C&C”与“中国的FF”这样的卫星口号，如果当初《血狮》的广告玩上一把“我们做不了C&C，但我们能做全球最无聊的即时战略游戏”的幽默又会怎样呢？很遗憾，我们的制作人们似乎并不那么有趣。

当无聊的游戏碰上有趣的你



“仙剑四”中柳府的迷宫是一次对你的考验

去上海软星赶制“仙剑四”攻略那会儿发生过这么一件事，当时我被柳府迷宫折磨得火冒三丈，于是揪住软星的工作人员对他们说：“这个迷宫太不体贴！传送门把我传得晕头转向，怎么都不设计一点提示呢！”事实上我冤枉了他们，传送门的提示被很巧妙地隐藏在门上的螺旋中，只要观察得当，几分钟后就可以走出这个迷宫。那个时候的我表现得真是很不有趣——不要笑，你们也一样！已经被惯坏了的我们早已习惯了游戏中给出面面俱到的提示，有一点卡关都可能导致我们放弃这个游戏而另觅新欢。回想《寰神结》的“无聊和变态”，似乎已经是很遥远的事。现在厂商们几乎已经不敢在游戏中做出什么“无聊”的设定了，更不用说刻意去制作一款真正“无聊”的游戏。

当然，我们有很好的理由，例如说：“我们是玩游戏，而不是被游戏玩。”而事实却是，我们并非不能被游戏玩。在很早的时候《超级马里奥》中有一个设计，每关过关时如果你能跳到旗帜的最高端，就可以获得5000分，于是每次过关时我都会拼了命去跳这个5000分，如果只拉到400分，就会羞愧得像是没有打过这一关一样。瞧，这就是问题所在，一点点奖励（或者说利益）的驱动力可以让任何无聊的设计顿时变得“有趣”起来。就像那款著名的网上按点击数为国家排名的“游戏”一样，你除了像点鼠标外啥也干不了，但一听说哪个国家的网友点击得多就可以把该国的名字排在前面，你甚至呼朋引伴地去折磨你们的鼠标。《魔兽世界》很好，但在这游戏中永无止境地Farm练技能刷声望又很有趣吗？不，这简直无聊透顶。我整日里无事可做，但想到即将得到的那一点点奖励，想到如果能有一身漂亮的数据在游戏中引来别人的艳羡，我总能不知疲惫地去干这些累活儿。这时候我们虽然也忍受了游戏的“无聊”之处，可是自己已经变得不那么有趣，“无聊”已经从游戏转移到了我们身上。



《血狮》最大之错不在于低品质，而在于不诚信



《寰神结》这样的国产游戏恐怕今后再也不会有了

好吧，让我们把话题拉回来。当有趣的游戏遇到无聊的你，或者无聊的游戏遇到更无聊的你时，都有很多故事发生。但我真正要赞美的，是无聊的游戏遇到有趣的你。就像上文提到的《沙漠巴士》那样，在很多人眼中它一钱不值，但在某些人看来这款游戏却透露着一些邪乎的意义。例如编辑部的某位仁兄所说：“至少还没有一款游戏能像这样让你在麻木的游戏过程中思考你了无生趣的人生”，这家伙真的很有趣，我敢打赌我这辈子见过的人中比他更有趣的绝对不多。真正有趣的你曾经拯救了猥琐男，拯救了芙蓉姐姐，也可以拯救很多无聊的游戏。在你面前，这些糟糕透顶的游戏也不是一无是处——换句话说，这些游戏的“无聊”，只是为了凸显你“有趣”的可贵而已。



有趣的你也可以拯救这样的游戏

最后，你是否明白这篇文章究竟要说明什么中心思想？且容我在此神秘地卖个关子——只有真正有趣的人才能领会得到。什么，你说你就是这样有趣的人？那么，上帝赞美有趣的你，阿门！

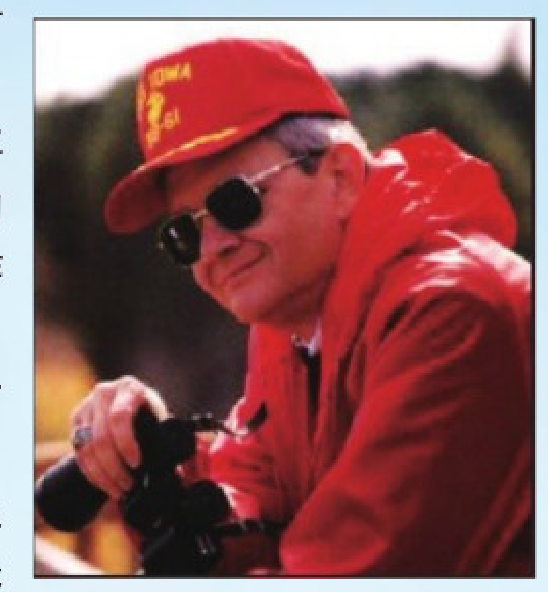


军事惊险小说大师汤姆·克兰西的名字，大家一定不会陌生。在育碧于2000年收购红色风暴工作室之后，以“Tom Clancy”作为旗下众多军事题材游戏名称的前缀，已成为其通用的做法，包括近期即将发售的空战题材《汤姆·克兰西的空中决战》和即时战略游戏《汤姆克兰西的末日战争》。自《彩虹六号》系列的早期作品之后，这些以“Tom Clancy”冠名的游戏作品，绝大多数在具体开发过程中并没有这位大师的参与，但他负责打造的核心概念设定，让这些作品维持了克兰西作品的一贯风格。热衷电玩的克兰西，在游戏发行商支付版费以外还有一个附加条件——游戏中的所有军事设定稿必须经他过目。这一切，也使得“Tom Clancy”品牌游戏拥有深刻的现实性和强烈的军事模拟色彩。这些作品中由玩家来扮演的两支王牌部队，是展示这种风格的一扇窗户。（注：汤姆·克兰西作为一位美国小说家，他的作品里难免掺杂了一些纯西方的思维方式，其中经常描写的美苏对抗情节就是冷战思维残留的表现。作品中对苏联和中国的刻画有颇多不真实与主观之处。）

汤姆·克兰西和游戏的不解情缘 “彩虹”

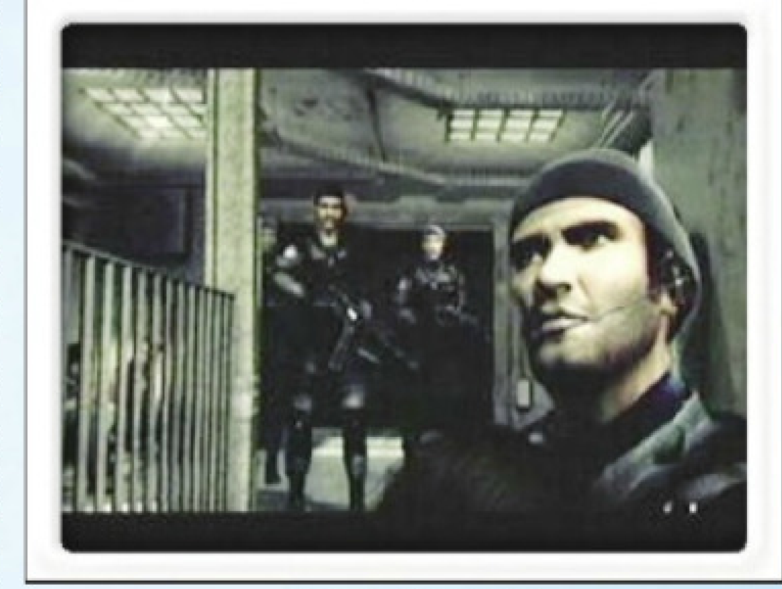
不少玩家将战术射击游戏《彩虹六号》视为1998年克兰西同名小说的改编版，而实际上，《彩虹六号》的小说在游戏发售4周后才正式发行，二者的关系要比简单的“改编”复杂许多。

克兰西在幼年时代就非常热爱军事学，加入军队成为他的最大梦想。在他完成在巴尔的摩的罗耀拉学院的学业、准备实现自己的梦想时，其申请却被美国陆军预备役军官团（ROTC）以视力问题为由驳回。这并没有影响克兰西20年来对军事学的狂热，因为很快他又找到了另外一个实现梦想的平台——军事小说。他的早期作品围绕真实的技术细节，为读者展现了无数惊心动魄的军事冒险之旅。1985年，他的代表作《猎杀红色十月》一经出版即引起轰动。以游戏玩家的眼光看，克兰西以“技术惊险小说”为特色的早期作品，可谓是“电玩味”十足：敌对双方均拥有顶尖科技构筑的超级武器平台，以“玩游戏”一样的方式相互攻防，推动情节的高速发展。在1986年《红潮风暴》出版后，很多专业海军技术人员都对作品的技术细节赞叹不已，别国的情报机关甚至将他的作品当作了解美国海军技术资料的窗口。


汤姆·克兰西本人已经退居创作二线，目前正热衷于退役大型军械收集和摄影，当然还有电子游戏

《红潮风暴》如此之高的成就，得益于两个人：拉瑞·庞德和道格·小约翰。前者是著名的海军模拟游戏《鱼叉》系列的制作人，在整个《红潮风暴》的创作过程中，克兰西将《鱼叉》作为自己的主要创作工具，所有在图书馆无法查阅到的技术细节，均是由这款游戏提供的。道格·小约翰当时担任英国海军舰长，在小说创作过程中提供了相当多的技术支持，他也是后来的“红色风暴”的总裁。

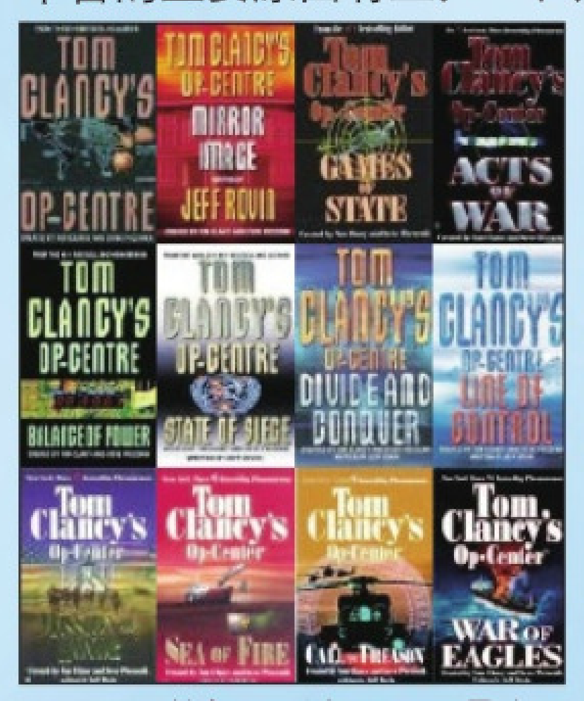
1998年，“红色风暴”开始制作一款战术形态的FPS游戏，最初的创意是以联邦调查局的人质救援小组（FBI Hostage Rescue Team，HRT）为原型，开发一款以救援而不是杀戮为主题的新形态射击游戏。后来制作组希望能把这个题材变得更大气一点，此时道格·小约翰了解到克兰西正在创作一部以精锐国际反恐部队为主题的小说。以互动游戏和传统阅读方式来演绎同一个故事，这个点子立刻得到了克兰西的支持。这样，制作组在很短的时间内修改了任务，并重新制作了


电影中的查韦斯

动画和配音，《彩虹六号》的架构顺理成章地移植到了《红色风暴》这款正在开发中的战术射击游戏身上。

由于这层特殊的关系，“彩虹”部队的设定是迄今为止克兰西系列作品中最为严谨的。“彩虹”基于北约联合部队的编成方式，是一个以美国为主导，由法国、德国、加拿大、意大利和以色列联合组成的一支国际反恐部队。随着冷战的结束，作为世界上唯一超级大国的美国，已经不可能受到来自其他政权的正面军事挑战。同时，世界各主要国家均对有组织的恐怖集团采取严格的防范措施，使得他们无法获得武器和资金的支持。国际环境的改变，迫使恐怖分子不再是单纯为了信仰而战，他们成了雇佣兵，通过为意图挑战美国的潜在威胁国家提供“服务”，以换取资金和庇护。由于国际恐怖分子的这种流动性，“各家自扫门前雪”式的传统反恐模式已经不再奏效，这就促成了“彩虹”的组建。

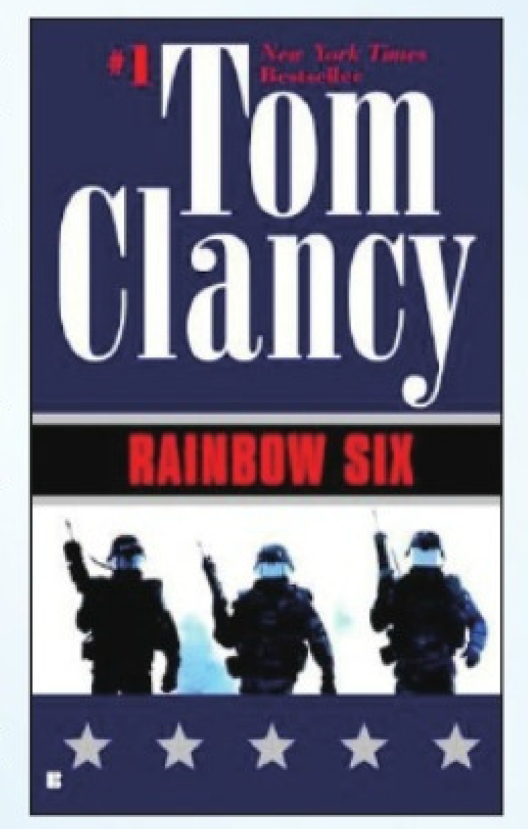
“彩虹”总部位于英国的哈尔福德。挑选这里作为大本营的主要原因有三：一、这个位置相对僻静易于保密，并且靠近拥有超强商务航空运输能力的伦敦，便于实现R6的快速全球部署。二、英国皇家空降特勤团（SAS）是世界上顶尖的特种部队之一，这里可以给R6的组建提供极佳的人员基础。事实上，整个R6的特勤队员有一半都来自于SAS，内勤人员中英国人占的比例更高。三、英国的新闻管制要比美国严格，这有利于“彩虹”以极端手段对抗凶残的恐怖分子。



他名下的新小说作品，均是由“克兰西运作中心”的专业作家(你也可以将其称为“枪手”)负责创作

“彩虹”是典型的金字塔式管理方式，所有人员归前海豹指挥官约翰·克拉克指挥。他就是真正的“彩虹六号”，原SAS军官阿里斯泰尔·史坦利担任副手。外勤组为两队人马，每队由一名校级军官和一名士官负责。其中一队编制为5人（SAS二人，美国陆军2人，海豹1人）；二队为12人，为多国混合编制。通常“彩虹”只派出其中一队参加行动，两队同时派出意味着即将面对更加棘手的任务。部队拥有自己独立的情报系统，北约盟国的情报机关在行动中必须无条件给予支持。此外，部队还有通讯组、MH-60K直升机组、技术组、智囊团等编制。


R6所使用的瓦斯弹、防弹盾、闪光弹，在GR这样的军方反恐部队眼中就如同儿童玩具一般



原著小说和游戏初代是相互补充的关系，并不是单纯的改编或者跟风

在首部游戏作品中，指挥官约翰·克拉克和队长丁·查韦斯是主要人物。其中丁·查韦斯也成为后来的克兰西系列游戏中登场率极高的角色。他于1968年1月12日出生于洛杉矶，在克兰西作品的最早一次出现，是在《燃眉追击》中。当时CIA组建了一支反毒品秘密部队，试图渗透进入哥伦比亚境内，技艺出众的陆军士兵查韦斯被招募进了这次行动。也正是在这部小说中，查韦斯第一次遇到了克拉克，并开始为他工作。查韦斯还娶到了克拉克的女儿帕特丽夏为妻，并生有一子。在《美日开战》和《总统命令》两部小说中，查韦斯和克拉克密切合作，解决了巨大的危机。在“彩虹”成立后，克拉克亲自担任指挥官，而查韦斯则担任一队队长。系列小说在查韦斯身上花费了大量的笔墨，试图将其培养为克拉克的接班人。R6系列游戏还交代了“后克拉克时代”关于查韦斯的更多剧情，他出现在整个R6系列游戏作品中。在《维加斯》这部最新作品中，查韦斯已经代替了岳父，成为新的“彩虹六号”。

R6游戏系列的早期作品和小说主线的关联很大。初代游戏完全忠于原著，并且对情节进行了一定的补充。主要讲述的是“彩虹”阻止“地平线集团”想要借悉尼奥运会释放病毒、让来自世界各地的人沦为病毒的携带者和传播者进而企图消灭全人类的疯狂计划，并渗透进了“地平线集团”的巴西基地，逮捕了其头目约翰·布赖庭。随着2000年“红色风暴”被育碧收购之后，R6小说和游戏之间的联系逐渐淡化。当然，我们可以将其解释为小说只有一部，而系列游戏中的R6是在不断发展的。在最新作《维加斯》中，R6由罗根·凯勒领队。除了这个熟悉的名字以外，一切都可以算是面目全非了：一个依靠隐秘行动和高超战术百战百胜的反恐先锋，被华丽场景中的火爆枪战所代替，策略元素已经基本被动作元素所取代。不过，在同一招牌下，改头换面后的R6吸引到了更多的玩家，也释放出了不一样的乐趣。

跟随时代潮流发展的敌后尖兵 幽灵侦察团部队

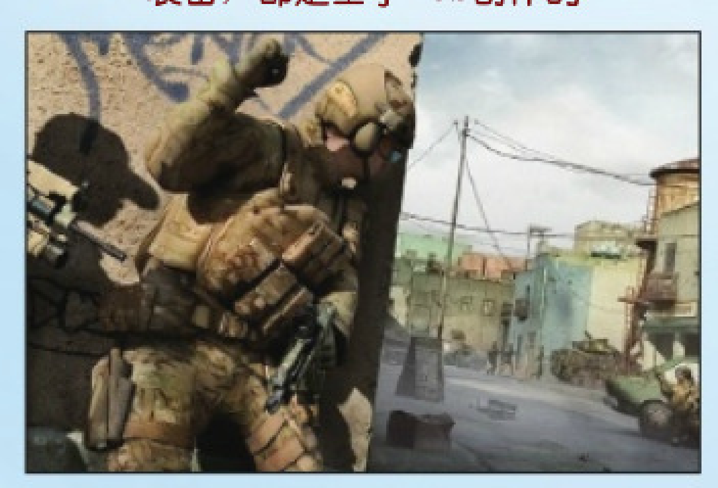


自制臂章

强调战术策略性的《彩虹六号》和更注重动作射击元素的《幽灵行动》（以下简称GR），形成了“红色风暴”的高低端搭配。虽然前者的玩家往往会认为后者没什么技术成分（尤其是中后期作品），但就R6和GR两个部队的属性而论，GR所完成的任务要比前者艰难百倍。GR隶属美国陆军特种部队，成员由“绿色贝雷帽”和第5空勤大队组成，基地位于北卡州的福特布拉格。通常GR被简称为“幽灵”，这也是其常用的任务代号。

同为反恐部队，R6的任务点大都是平民居住区，四周均为安全区，行动是在有充分支援的基础上进行的。而GR则是在遍布敌人的“热区”内完成任务，没有任何退路。虽然警方反恐部队在行动中有诸多限制，不能产生过大的破坏、要考虑到人质安全、任何伤亡都要避免（如SWAT系列中，逮捕嫌犯和击毙嫌犯，过关后的评价大相径庭），但由于身处安全区，即便任务出现失误，也不会危及整个小队的安全。而军方反恐特种部队的使命要艰巨数倍，完全可以用虎口拔牙来形容：在战场被敌方全面控制的情况下，任何的错误都有可能带来全军覆没的下场。这也是为什么GR的实力要远远高于R6的原因——R6是在执行反恐任务，敌人的数量和装备有限；而GR则是在进行一场反恐战争，面对的是武装到牙齿的正规军。下面，我

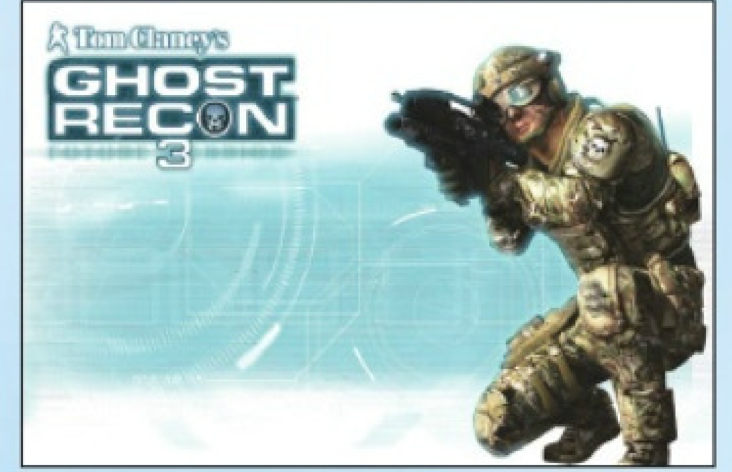

军迷Cosplay《幽灵行动——尖峰战士》？错，这是装备有FCS的“未来战士”部队在接受评估，GR所使用的全套装备，都是基于FCS创作的


“热区”内没有退路，没有支援，这是一般的反恐小组所无法应对的

们就来简要地回顾两个GR所经历的典型“不可能完成的任务”。

2011年，美国在日本海巡弋的战舰“沃尔什”号受到了来自东北亚半岛某国家的导弹袭击，整个事件最终演变为一场高烈度的地区冲突。GR这次的目标是事件的元凶——一个好战的将军。有意思的是，这一事件在《细胞分裂——混沌理论》中也曾上演过。《幽灵行动2》PS2版的时间设定为2007年，PC版为2011年。前者和《混沌理论》的时间线是吻合的，导弹袭舰的过场动画，两款游戏也完全一致。GR在敌后厮杀的时候，山姆·菲舍也在东北亚3国进行调查，最终发现事件绝非表面那样简单，一切都是一个充满军国主义情结的日本自卫队高官在背后操控。而在《混沌理论》相关关卡的任务简报中，武器专家威廉·瑞丁也提到“一组秘密行动部队正深入敌后解决危机”。《细胞分裂》系列现场新闻记者莫里斯·奥戴尔，同样在GRAW（《幽灵行动——尖峰战士》）中出现过，在GRAW2中也明确提到了“第三梯队”这一《细胞分裂》中的隐秘行动组……这并不是巧合或者是制作组处理素材时的疏忽——和克兰西作品风格一样，《细胞分裂》《幽灵行动》和《彩虹六号》系列使用了同一世界观。克兰西作品数量众多，但人物关系和各作品的故事主线非常清晰，不同作品的故事关联性也极大。这也是为什么克兰西要坚持游戏作品的人物关系和时间线必须由自己亲自设定的原因，他试图为自己名下的作品构造一个完整的世界观。

2013至2014年GR的两次任务，相信各位玩家不会陌生，这就是《幽灵行动——尖峰战士》系列中GR所执行的艰巨任务。美国总统是全世界最拉风的人，同时也是全世界最命苦的人。这个论述并不矛盾，前者是在现实世界中，后者则是在影视和游戏世界中。GRAW中的美国总统拜伦庭就是这样一个角色。2013年，一架运载美军新型通讯监控设备“Guardrail IX”的间谍飞机，被尼加拉瓜非法武装击落，并将这套装备高价出售给了墨西哥叛军。与此同时，加拿大、美国和墨西哥3国首脑汇聚墨西哥城，签署了打击国际恐怖主义和毒品交易的《北美联合安全协议》（NAJSA）。这意味着南美毒品贸易将失去整个市场，恐怖组织也将失去资金链。墨西哥叛军在卡洛斯·奥特维罗上校的指挥下，对会场展开了有组织的恐怖袭击，加拿大总理被杀，墨、美两国总统下落不明。GR最初的任务是在48小时内找到失踪的拜伦庭总统，随着事件的复杂化，更大的危机等待着GR去解决。出于安全考虑，空军一号无法起飞，总统以地面方式被转移，试图和美国本土派遣的地面小组会合。此时小队的一切部署，都在拥有Guardrail IX监听设备的叛军掌握之中，叛军特种部队Aguila 7伏击了总统。在米彻尔队长的努力下，总统安全了，但核武器控制箱却被叛军盗走，整个美国的洲际导弹都在叛军的控制之下。最终，GR成功回收核武器箱，并且破坏了Guardrail IX，让表面上的危机终止。不过，叛军主力依然存在。就在一天后，获得一件核武器的叛军开始向德州的美墨边境大举进攻，最终将战火燃烧到了美国本土，这就是GRAW2中涉及到的剧情。在美军诸军种和墨西哥政府军的配合下，GR马不停蹄地再次踏入硝烟弥漫的战场，等待他们的是地狱般的3天。最终任务完成，但米切尔生死未卜。GR的故事留下了巨大的悬念……



幽灵部队的换装，从《尖峰战士》开始

GR可以算作是一个以实战不断检验自己的实验型部队，大量高尖端装备，使其在技术前沿上永远领先，在战斗力上始终立于不败之地。这些现实中存在但未列装的实验性装备，玩家也可以通过这个系列的游戏提前体验到。这个特色在《尖峰战士》两款游戏中体现得尤为明显。升级为“尖峰战士”之后，GR队员和以往最大的不同在于人人都装备了“综合战士系统”（Integrated Warfighter System），这正是克兰西以实验中的“未来战士系统”（FCS）为基础设定的。由于IWS的存在，原本作为最基本战术单位的单兵，现在成为一个连接空地打击能力的节点。Cross-com所实现的实时战场控制，也使得整个小队可以获得包括间谍卫星、空中预警机，甚至是电视新闻等其他节点的信息支援。整个GR在行动中直接受五角大楼内的凯庭将军指挥，他拥有对空地火力支援的所有权限，这也体现了“21世纪战争是班排长领导下的战争”这一未来战场特征。在经信息化改造后完全透明的战场上，敌人的人数不再是优势，因为IWS单兵已经成为一个无限制的火力投射引导平台。这个系列游戏在技术上可以说是无懈可击的，克兰西早期作品的“技术手册”式的风格，在GR系列中得到了完美的体现。



GR2中的幽灵部队，其装备还是以制式现役装备为主

结语　预言大师和克兰西综合症部队

冷战结束后，在克兰西成功跳脱了“高科技手册撰写员”的刻板印象之后，擅长收集资料、进行分析的他，又摇身一变成为军事、政治潮流的预言家。《恐惧总和》预言了日后不久的联邦大楼爆炸案以及钸交易案；1995年的美日贸易战在1994年中的《美日开战》中被预言；甚至举世震惊的911事件，恐怖分子的袭击方式和之前出版的《总统命令》中的情节如出一辙。以至于“克兰西”迷在欣赏完他的新作品后，总将其中出现的情节和现实混为一谈。这种“克兰西综合症”并不是读者的专利，传闻在《彩虹六号》出版后，东欧某个强国的传统情报机关就曾经为“彩虹”部队是否存在而进行过专项调查。他后期作品的这种预言家风格，就连自己名下的GRAW游戏中也有所体现——2006年3月20日，也就是GRAW最初发售的Xbox 360版问世13天后，美国总统布什、墨西哥总统福克斯和加拿大总理哈珀，在墨西哥的玛雅遗址奇琴·伊察进行了一次高峰会谈，商讨包括区域合作、反恐在内的问题。包括《加拿大邮报》《渥太华公民报》在内的众多媒体，将这一事件形容为“游戏背景在真实世界中的再现。”当然，像即将于近期发售的RTS《末日战争》中那种世界军事强国之间动用太空武器对轰、核弹满天飞的火爆场面，相信大家一定只愿意在游戏中见到吧。

▶深度评论

《魔兽世界》“免费”的敏感神经



第九城市董事长兼CEO朱骏被形容为“一年多未就游戏业务正面媒体”，但最近的一次面对就语出惊人。在接受某报采访时，他表示《魔兽世界》“也在探讨免费运营的可能性”。不管朱骏的表态是有心试探，还是无心之语，寥寥数言还是一石激起千层浪。《魔兽世界》到底要变为“免费”还是继续收费，牵动着方方面面的敏感神经。

■北京 灰色的记忆

在2008年年初讨论收费还是“免费”，似乎是个不合时宜的话题。翻开《大众软件》的《2007中国电脑游戏产业报告》，我们可以清晰地看到网络游戏收费方式的急速转变。2007年可以说是决定性的一年，到这一年年末，除了《征途》这款最初扛起“免费”大旗的重要游戏“反潮流而行”开辟“时间区”之外，几乎所有新运营游戏都采取了道具收费的所谓“永久免费”运营方式。一些当初采取计时收费的游戏，陆续增开了“免费”服务器，甚至关掉收费区，只开放免费区。对游戏运营商和玩家来说，这种游戏方式上的根本改变表面上已经经历了和平过渡，但暗地里却未必如此。

《魔兽世界》“免费”的“暗示”


有的游戏已经关闭收费服务器，专心运营“免费”版，如《功夫世界》

事件的起因是，第九城市在发布第三季度财务报告后，公司董事长兼CEO朱骏接受了某知名财经类报纸的记者专访。据称在访问中朱骏表示，九城方面和暴雪娱乐沟通频繁，双方在讨论如何让该游戏“更加赚钱”。朱骏说：“网络游戏行业仍然按照时间收费的游戏不多了。”他表示，第九城市和暴雪讨论了《魔兽世界》免费运营的可能性，因为他认为，“如果免费，这个市场空间会更加庞大”。他估计，一般免费游戏玩家付费转换率（一款游戏中愿意付费的玩家与玩家总数之比）为13%左右，《魔兽世界》则应该能达到40%。尽管朱骏在采访中强调，这些对“免费”的畅想都建立在“如果”的基础上，但这番话见诸媒体之后，却引起了不小的风浪。显然，玩家对朱总的“如果”缺乏足够的安全感。就像一位网友所说，“如果怎样怎样谁都可以讲，但是在面对媒体时，以朱骏的身份，如此开放地谈论免费，就免不了让人多想了”。特别是联想到此前公布的财报中，九城净利润为3820万元人民币，比2007年第二季度下降了25%。

《魔兽世界》可能“免费”的消息，首先带给《魔兽世界》玩家的是一种忧虑。众所周知，《魔兽世界》的玩家群体基本上不与其他网络游戏的玩家重合，年龄、文化层次较高的成年人始终是这款游戏得以盈利的骨干。这些人对游戏性的要求、对游戏环境的期望，恐怕是超出很多人想象的。对他们来说，一款“免费”的《魔兽世界》如果开始依靠出售道具盈利，对游戏平衡性的破坏是极为严重的。


有钱有好装备就能杀人如麻，这是否是《魔兽世界》玩家所能接受的游戏方式？

这种观点其实引出了冷却已久的一个话题，那就是：“免费”游戏是否破坏了游戏的平衡？当初，许多玩家抵制“免费”游戏时，认为最不可接受的就是这一点。有人就提出，为了保持利润稳定，《魔兽世界》肯定会对游戏内的场景和物品设置进行修改，也许部分场景会变成收费专区。玩家想刷草药和富矿？也许时间会大大延长。此外，就是“贫富分化”问题。很多免费网游都是因为极端设计而丧失人气的：有钱就买极品装备，没钱就彻底沦为穷人，造成游戏趣味性和平衡性的双重降低。如果以平衡性为标准衡量，有些游戏已经到了不花钱或不花大钱不能玩的地步，《征途》至今还被扣上这样的帽子，但某些“免费”游戏的运营商也并不见得很过分。在许多MMORPG中，并

玩家的无责任猜想

创建人物：普通账号最多创建两个人物。如果你想多创建人物，可激活人物空位。每个空位价值8.8元，最多可激活6个。

消耗物品：从联盟和部落各大主城指定NPC处可进入道具商城。

卷轴：获得经验+100%，持续24小时，5元3个；物理攻击/法伤/治疗/法暴/物暴/强度/+100%，持续2小时，5元3个……

世界频道：普通账号在世界频道内发言，有10分钟冷却时间。想多说要购买世界喇叭——自由喊话无冷却时间，100次/5元。

租赁：T4套，10元/天；T5套，20元/天；T6套，30元/天；武器5～50元/天不等。

召唤：召唤1名70精英卫兵为你作战，持续30秒，5元10次；召唤2名70精英卫兵为你作战，持续30秒，10元10次；召唤阵营领袖为你作战，持续30秒，50元3次……


这等好武器，租一天耍耍也不错

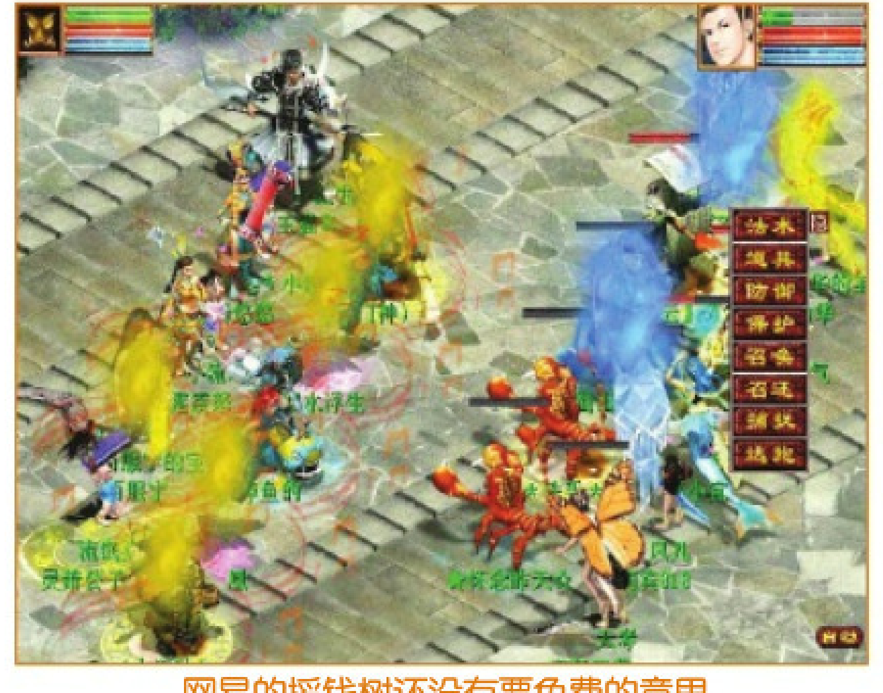
不直接出售武器、装备等影响平衡性的道具。但即便如此，在游戏商城中出售“内挂”，和那些收费的外挂抢生意，也是具有决定性意义的。《传奇》《魔界》《征服》等“免费”游戏均推出了功能完善的内挂，需要玩家付费才能享受服务。和外挂一样，内挂的最基本功能也是自动打怪练功。但就像有玩家评论的那样，“不管用外挂还是内挂，大白天游戏里出现的都是木头人”。

这样的论调表明，玩家对《魔兽世界》“免费”最大的担心是游戏环境的恶化。许多人认为，如果要在《魔兽世界》里直接出售武器、装备，相信九城还不至于此。毕竟连《征途》的时间区都不再出售装备，被誉为“从表面上看回到了商业道德底线之上”。

收费方式的示范作用

并不是所有人都对《魔兽世界》的“免费”持否定态度。笔者所在《魔兽世界》公会中的一位玩家在英国留学，因为时差的关系，每天大多数人下线睡觉时才看到他姗姗来迟。也许是身在国外的缘故，他对“免费”这种收费方式表示出困惑，但他在搞清楚之后，反倒对“免费”持一种无所谓的态度。他认为，游戏中重要的是人际关系，只要不是“免费”得太过火，他还是可以接受的。但在记者接触其他比较核心的玩家时，得到的反应都是天然的抵制。典型的观点是“我不在乎它会怎么样，但就算卖血瓶、卖回城卷轴，我也会觉得这不是原来那个《魔兽世界》。”

显然，对那些因《魔兽争霸》或暴雪游戏而喜欢上《魔兽世界》的人来说，他们更希望保留游戏的纯粹血统，不想让它被“活活糟践了”。网络上有这样的留言：“我是非收费游戏不玩的，号称‘永久免费’的游戏在我眼里都不是游戏。国服呆不下去了，我就去美服。”说白了，中文《魔兽世界》之于计时收费游戏就像是座最后的堡垒。一位网游圈内人士私下表示，运营商通过各种渠道宣传“免费”的好处已经很久了，但同时也被某些舆论斥之为急功近利、杀鸡取卵。“如果连‘魔兽’也倒戈了，玩家也只能从了，他们还能说什么？”他反问道。


网易的摇钱树还没有要免费的意思

玩家的无责任猜想之二

1.角色死亡后将不需要找尸体：复活卷轴就在包里，咱吃一个就原地复活了。

2.交通工具太慢咱们有瞬移：咱使用地精传送器，选择想去的城市或某个区域，两秒钟就到了。真的是光速呀！

3.只有不想要，没有得不到：装备没有咱们借不到的，开一张银行借条先穿它7天过过瘾。Boss身上的都让他乖乖地脱下来，咱就是有钱！

4.好东西永远不嫌多：猎人带一个宝宝太少，牧师每次加一个盾不够多，Buff老是消失很麻烦。《魔兽世界》免费以后咱用克隆技术，宝宝带双份，连法师都可以一人放5火球。


如果能到处传送，还要鸟干吗……

可以理解，《魔兽世界》“免费”的传闻带给业界的是一种示范效应。在目前中国大陆地区市场上，重量级游戏中依然计时收费的除了《魔兽世界》，就只有网易几款百万人在线的大作了。网易没有尝试为这些游戏开放免费区，连雪藏了一年的《天下贰》也没有如传闻中那样要“改成免费游戏”，加上《大话西游3》的上线，“免费”似乎和网易的游戏离得还很远。但我们必须看到，网易开发中的《大唐豪侠2》已经早早确定了道具收费的模式；九城的新游戏中，除了《魔兽世界》外都靠“免费”初步尝到了甜头。从玩家的角度而言，为了一个公平的游戏环境和对急功近利的厂商行为的“反感”，力图维持住网络游戏的纯洁性，出发点是好的，但这似乎并不是这些游戏坚持计时收费的主要理由。

生于收费，死于“免费”？

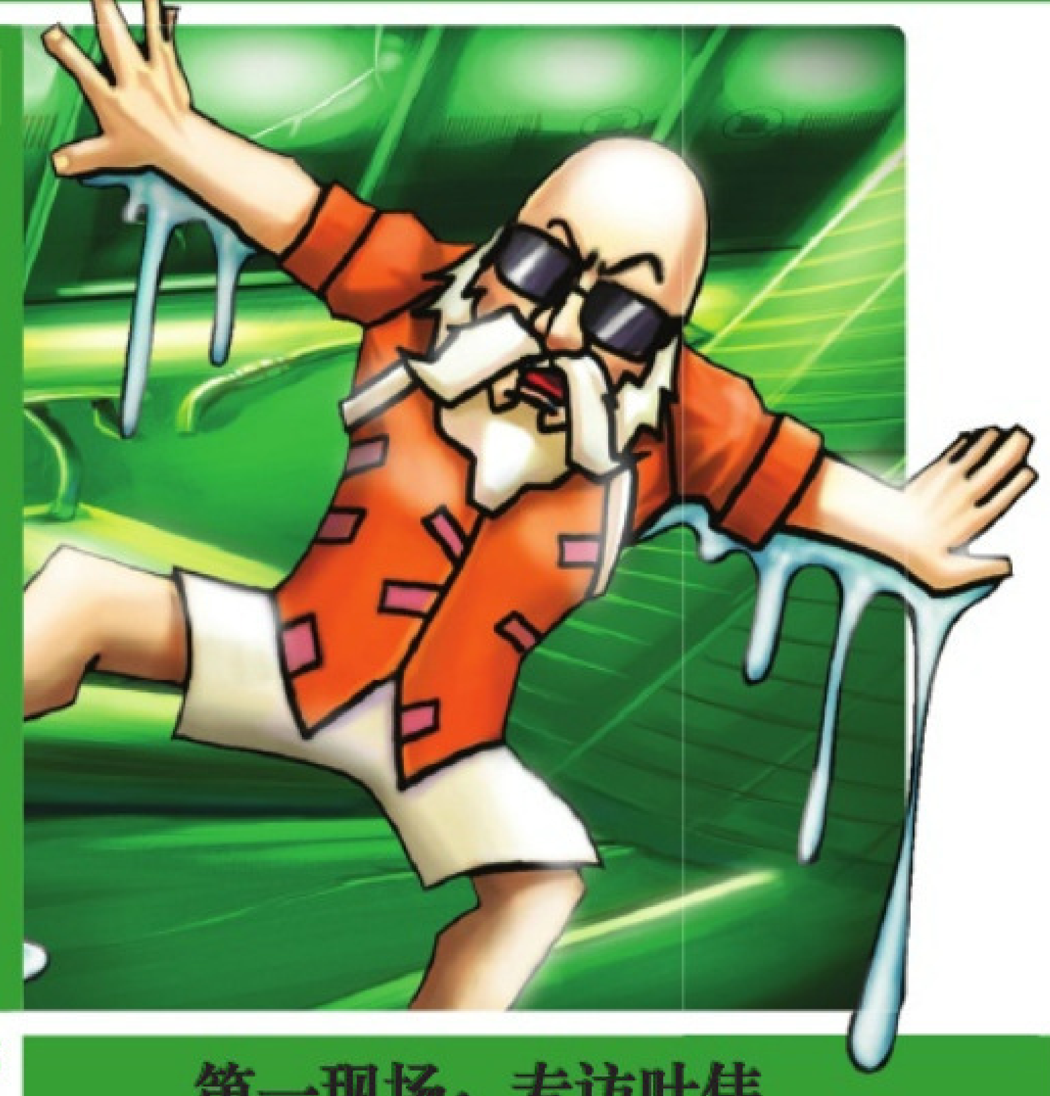
“免费”与收费，说白了都是商业化公司谋取利益的一种方式。如果说现有的收费游戏最终都走向“免费”，是不值得惊讶的。追求利润是每个企业的本职，《征途》就通过免费运营，创造了极高的ARpU值（每用户平均收入）。反观如今尚在计时收费的游戏，可以看到这样清晰的规律，那就是这些游戏还都处在上升期或稳定期。例如，网易的玩家显示了极高的游戏忠诚度。在《大话西游3》公测阶段，《大话西游Ⅱ》的玩家数量有一定下滑，但最终只有不到半数的玩家“移民”到新游戏中，目前在线人数已经稳定。反过来，虽然移民不力，但《大话西游3》中约有一半的游戏账号是新的，这些依旧活跃的网络游戏犯不着跟风去宣布“免费”。《魔兽世界》同样如此。2007年9月6日，《燃烧的远征》上线后，最高同时在线人数迅速突破80万人，并一度攀升到90万人。但对一些处于生命周期末期的网游来说，免费就是新的增长点，盛大网络的《传奇》如此，金山的“剑网”系列游戏同样如此。因此，如果预测一下，现在坚守收费阵营的游戏有一天突然“倒戈”，也丝毫不令人惊奇。但是可以大胆猜测的是，如果真的有全民免费那么一天，也许《魔兽世界》也将坚挺下去。笔者并不认为，一个运营公司真的在乎它的游戏是收费还是“免费”，但《魔兽世界》的问题是，主动权并不在九城手中。暴雪娱乐与九城之间的某些不和谐音，除了为自己的游戏漫天要价之外，也的确起到了某些“束缚”作用。看看欧美并不活跃的网络游戏市场，真正实施“免费”的游戏都来自韩国。以暴雪的思维，似乎很难理解“免费”的游戏会变成什么样子。

总之，这是一个“误会”。在传出这个免费的消息近两周后，“暴雪中国公关总监”出面澄清，认为“此前《魔兽世界》将免费运营的消息不准确，该游戏不会免费运营”。“朱骏讲的不是这个意思，是媒体理解错了。”这位总监表示。于是，这件事就这么平淡收场了。如果说这个“传闻”说明了什么，那就是无论玩家、媒体还是运营商，对《魔兽世界》免费与否都保持了敏感的态度，核心玩家对网游“免费”的逆反心理也远比想象中要强。如果这是一种“试探”的结果，那么无疑说明“免费”的时机还远未成熟。某种意义上，来自美国的《魔兽世界》俨然成了中国网游市场上的一个图腾，免不免费，从现在开始都具有十足的象征意义了。P

编后：正如大家所看到的，新一年“在线争锋”栏目的网络游戏部分将以深度评论和新闻事件报道为主。大到业内有影响力的事件，小到游戏内的流行趋势、纷纷扰扰，都是我们所关心的话题。如果你有新闻线索，就给我来信吧。一经采用，还会有一份惊喜在等待着你。

▶在线事件

《纸客帝国》的"抄袭"疑云



纸客与黑客，纸客与PaperMan的相似性讨论或许永远也不会有结果。而且我们相信，无论纸客和其中的哪一个扯上关系，或许都不是主要的。主要的是，关于《纸客帝国》"内幕"被"揭露"的时机，以及对"中国游戏创意教父"这一头衔的损害。同业竞争、盛名所累可以部分地解释这件事的前因后果，当然，《纸客帝国》也的确为它的批评者留下了"突破口"。

■本刊记者 大漠小虾

《纸客帝国》1.0版《爆裂天使》没有按照原计划在2007年11月8日公测，推迟到了12月13日。与此同时，网络上关于《纸客帝国》涉嫌"抄袭""剽窃"的文字也迅速多了起来。

同样是纸人

可以查到的最早一篇帖子来自《纸客帝国》官网论坛。帖子的作者可谓有备而来，列举了《纸客帝国》几个涉嫌"抄袭"的"证据"，如没有原创场景、没有原创人物、"连个自创的游戏模式都没有"以及"整个游戏的引擎都不是自己开发的"等。这篇帖子配有和文字部分十分契合的图片，用以证明《纸客帝国》中的人物形象和场景设计都是"照搬"知名游戏、电影和漫画的。这些"猛料"迅速成了网络上的热点，帖子原文被多个论坛和博客转载。其中最关键的是，有人指出游戏的整体创意抄袭了韩国网游PaperMan。



韩国纸人同样见火就着

PaperMan是韩国Cykan Entertainment开发的一款射击类网络游戏，2007年6月已在韩国公测。PaperMan可直译为"纸人"，同样是一款CS模式游戏，在图像上采用了卡通渲染手法。最大的特点是游戏角色都是纸人，且能进行现实中不可能实现的90度转身躲避子弹。显然，"照搬"了什么游戏里的场景都没有纸人上的相似性有杀伤力。很快，一条更具新闻价值的线索出现了。一名网友在博客中披露："《纸客帝国》涉嫌抄袭，其实不是个新闻了。圈子里早都有传闻，只是最近听说韩国那边一纸律师函递到了趣味第一的办公桌上，事情才变得有些公开了。"此外，还有"内幕消息"称，中韩双方"正在交涉"，据称这才是游戏推迟公测的主要原因。至此，"抄袭"言论达到了顶峰。

抄袭，谁说了算?

这里涉及到一个问题：什么样的类似程度算抄袭？如果说《纸客帝国》只是照《魔兽世界》里的套装样式画了一套装备、照里面暴风城的样子做了一个"擒兽世界"场景，按国产游戏的创意标准来说，似乎也算不上"抄袭"，但PaperMan无疑是"倒纸派"手中的重要证据。对此，处于事件中心的趣味第一CEO叶伟表示："如果《纸客帝国》能算抄袭的话，那些韩国游戏就全部关门好了。"叶伟说，《纸客帝国》的创意从2000年就开始有雏形，经过7年积累才形成了今天这款"无论从可玩性、视觉效果还是任何方面都经得起推敲的"游戏。叶伟否认了"律师函"的存在，他说："其实也蛮好想通的，如果真是因为纠纷，那应该是无限期延迟。你晚一个月，他要告还是照样要告。"

叶伟的回答很有道理，但是当有媒体称他为"中国游戏创意教父"时，沸沸扬扬的"抄袭说"无疑会影响他和这款游戏的声誉。有人说，从"黑客帝国"到"纸客帝国"，一字之差，实际上已经为今天的事件埋下了伏笔。如果当初这款游戏为了知名度选择一个其他的切入点，会不会更好一些呢？但叶伟更喜欢向前看："论坛上我们的一个玩家有个不太贴切的评价：《纸客帝国》会是所有的CS菜鸟和女孩子的天堂。至于相似，我们只是保留中国玩家的游戏习惯而已。"

第一现场：专访叶伟

大众软件：我们注意到关于《纸客帝国》因"涉嫌抄袭"导致公测延期的"传闻"，能否说一下这方面的经过。

叶伟：我们一直反复申明，《纸客帝国》公测延期，是为了给玩家带来一个更有趣、更爽快的游戏，而不是其他的原因。如果我们的目标是做一个骗钱的二流作品，那早几个月就商业化运营了。

大众软件：韩国方面与趣味第一交涉的时机是否是个巧合?

叶伟：韩国方面的电话的确是接到过一点，据我们推测，应该属于媒体。关于这一点，我只能说是他们在自己找话题炒作。

大众软件：有网友认为《纸客帝国》的3D引擎并非原创……

叶伟：游戏中每一行的代码都是由我们的程序员亲手在办公室里写出来的，这种说法简直是对我们的亵渎。

大众软件："抄袭说"在网络上的反响很大，关于"抄袭"和"借鉴"，你怎么看?

叶伟：如果《纸客帝国》能算抄袭的话，那些韩国游戏就全部关门好了。出了《街霸》就不能有KOF？有了VF就不能有《铁拳》？这次我想借用关克同志的一句话："是不是抄袭，你说了不算，我说了也不算，这要听法官的。"

大众软件：关于网友提出的"抄袭"的证据，你怎么看?

叶伟：说这话的人应该多注意看看我们的官网，尤其是背景故事这段。那些场景、人物会让你觉得有点相似，是因为这些本来就是来源于大家在网络中玩或看到的东西。但从法律的角度来说，《纸客帝国》中所有的场景、人物、武器、效果等全部是原创的。这一点，我们有律师和我们一起工作，以保证其合法性。

▶快言快语

投名状：拿什么命来投？

名词解释：投名（命）状。1.出自古典名著《水浒传》。其中第十一回林冲上梁山落草时，被要求交一份“投命状”。即在山下拦路抢劫一回，找个不相干的人杀了。身背人命债，自然不能回头，只能和大家一起做强盗做到底。2.中影集团投资、陈可辛执导，由李连杰、刘德华、金城武、徐静蕾等明星联袂出演的古装动作电影。3.福建网龙公司制作，已于2007年年末内测的网络游戏。

■本刊记者 冰河

看到这3个解释纠缠在一起很有趣。从字面上来看，这三者应该毫无联系，能将它们聚在一起的，看上去应该是那部星光灿灿的电影，或直白些说，是背后叮当作响的Money。这种东拉西扯的组合对我们来说不是第一次见。回想一下，一个人下定决心不考状元而做强盗这份很有前途的职业，然后又被命运和爱情所感化，重新去做他原本不愿意做的事……不用唱Only You，你也该知道我说的是什么了吧？

想当年，携手共赢

对，《大话西游》。星爷与丁磊在开始都遭遇了挫折，但最后都成功了。在网游兴起的早期，他们经常在不同场合一起出现。网游和电影携手可以共赢，至少当时很多人是那么想的。不过很快，网游公司和电影携手有否共赢，就成了雾里看花的糊涂事。2004年8月，张艺谋大师趁热打铁推出了第二部武侠电影《十面埋伏》。当时，万向通信宣布与张艺谋达成合作，要制作电影的网游版，由张艺谋担任艺术指导。“你已看到的30%和从未公诸于世的70%，张艺谋首部游戏巨制”赫然成为诸多网站广告条上的口号。据说为了游戏的制作，万向通信投入1亿元人民币，可谓魄力巨大。可是当《十面埋伏》再一次遭遇网民口诛笔伐时，这款游戏就实在不好意思再来借光。此后，除了在游戏展上偶露峥嵘，《十面埋伏》就像从来没有出现过一样。直到2007年，游戏才渐渐浮出水面，制作方由万向通信变为天联世纪；12月，游戏终于开始了小范围测试，只不过已经过去3年了。


星爷的形象总是与《大话西游Online》联系起来，这种联姻缔造了网易的辉煌，但游戏并不是严格意义上的电影改编

27天，神速《投名状》

成败已经看过。对网游来说，电影这趟顺风车不是不可以搭，但怎么搭、什么时候搭、搭谁的，都是很有讲究的。所以，当2007年11月3日网龙宣布与《投名状》电影合作推出网游，并定于12月13日电影上映时同步上市的时候，尽管有名导、明星在背后压台，签约仪式上网龙公司CEO刘路远也表示“网龙会确保游戏原汁原味”。但更多的人还是投以疑惑的眼光：这电影还有一个月就上演了，现在宣布合作，要么是事先预谋已久，要么是临时决定不久。从网游企业一向习惯借势的做法来看，似乎临时达成协议的可能性更大。在这种情况下，《投名状》的开发周期不会太长，就算提前3个月达成合作，实际开发期也只有4个月。这样一款游戏，玩家能用什么样的标准来期待它呢？


和开发、修改了很久的“大话西游”系列相比，《投名状》的面世可谓光速



我们不妨来看看“投名状”本身。正如前文所述，这个词原本的意思就是用来表达决心的一种手段，同时也是断绝自己的退路，同生共死的表示。电影中3位主角落草时，当面杀了3个无辜者，就此结为兄弟，赌咒发誓。但电影里的3个家伙，最后都向自己的兄弟挥起了屠刀。誓言与背叛、阴谋与暗算纠缠到一起，具有十足的戏剧张力。但对于网游改编来说，可就未必是好事了。导演可以控制他的摄影机，引导观众去看他想展示的画面，可游戏设计者如何引导玩家的行为朝向呢？目前国内的游戏设计都还没能很好地解决这个问题。此类具有历史背景的大型网游最终不是走向《征途》那样的中国式江湖，就是变成《魔兽世界》之类西方传奇的中国版。想要打造所谓原汁原味的“投名状”故事，和我们过去所看到的《传奇》《征途》到底能有什么区别，相信这是每个人心里都存在的疑问。


《投名状》游戏设定于清代，画风比较独特

当然，可以看到，《投名状》也设计了一些具有电影特色的功能，如兄弟系统（一方有难，八方支援）、侍卫系统（可以招呼一群跟班为你卖命），另外还能劫城（抢钱、抢粮）。这大概会让看了电影的玩家感到亲切，但我想这些都不是最重要的。重要的是，有的电影改编黄了，有的要等好几年，而《投名状》游戏比电影“生”得还早，11月30日就开始内测了。档期很重要，不管怎么说，这一次的改编总算赶上了。P

DOTA Gank实用战术心得

■广东六门天外

Gank，自从DOTA诞生以来这个单词就在每场战斗中不可或缺的存在。所谓Gank，就是指英雄离开自己打钱练级的那一路，游走到其他队友负责的路线上，通过兜后等方式包抄对方英雄，从而造成局部以多打少局面并以此击杀对方英雄。CW中出色的Gank可以有效打乱对方部署，压制对方英雄，甚至给对方造成巨大的心理压力。在路人局中，出色的Gank能够更快地使自己达到超神，享受无比的成就感。因此，出色的Gank能力是诸位玩家在DOTA世界中“杀人越货”必不可少利器！

Gank的关键在于突然性和以多打少，因此理论上说所有英雄都能去Gank，但是有一部分英雄因为本身的技能和特性使得其非常适合Gank，由此也诞生了一批专门使用这些英雄的玩家，俗称Ganker。本文将尝试分析成为一名出色的Ganker必须具备的条件，以及在Gank中需要注意的一些小细节。

一、熟悉地形和小地图


上路的野外商店离近卫的边塔较近，下路反之

其实这两点是任何一个DOTA玩家都应该具备的素质，但它们对于一个Ganker来说显得更加重要。关于地形，Ganker不但要清楚要去什么地方该怎么走，还要异常了解树林对视线的遮挡效果。DOTA地图中树林的遮挡效果十分明显，哪怕一棵孤零零的树都能够挡住对方视线，这一点在夜晚的时候显得更为突出。熟练掌握这些不但能够隐蔽接近敌人造成Gank的突然性，在Gank失败并且遭到敌人追杀的时候也能够使你有更大的机会安全摆脱敌人的追击。

在小地图上，每个DOTA玩家都应该学会根据地图上的亮点了解战场的整体势态。一个出色的Ganker必须要学会配合“-MA”指令、记清楚每个颜色的亮点代表什么英雄。Ganker应该能够通过小地图大略猜出对方后期的位置，掩护的人是谁，对方的Ganker此刻正在做什么等。需要说明的是，并不是说杀的敌人多就是个好Ganker。虽然你杀敌多确实能有效地压制对方，但是击杀后期永远是Ganker的第一任务。

所以，通过小地图洞悉对方后期落单的时机，是一个出色的Ganker必备的能力。



上路树林视野遮断效果十分好，Gank的时候要多利用这点，在右图中看起来众神面前什么都没有，但其实那两棵树后隐藏了剧毒术士

二、英雄的选择

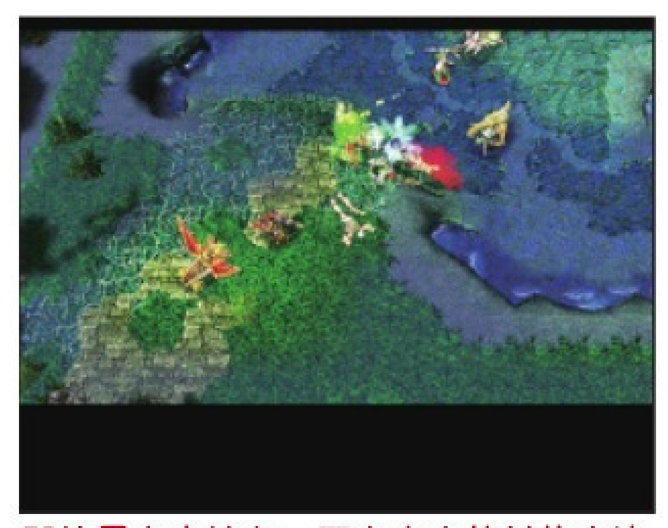
首先要说明的是，不是所有英雄都适合去Gank的。根据笔者的经验，适合Gank的英雄至少应满足下列条件之一：1.极高的瞬间伤害能力；2.强大的留人能力；3.出色的追杀能力。

满足第一个条件的有修补匠、众神之王、影魔等；满足第二个条件的有恶魔巫师、暗影萨满、骷髅王、流浪剑客等；满足第三个条件的包括痛苦女王、幻影刺客、幽鬼等。此外，还有诸如火女和地穴刺客这种兼具留人能力和瞬间伤害的英雄，白虎这类各种能力比较平衡的英雄，沙王和屠夫此类拥有适合Gank的技能英雄，以及冥界亚龙这样不知道怎么分类好的Gank英雄。除了这些英雄之外，其他的英雄原则上不推荐使用他们Gank，还是老老实实地补刀打钱出装备的好。

剧毒站立的位置此时月骑看不到



磨血的时候不推荐使用技能



即使是在高地上，正在攻击的单位旁边还是会有视野的，可以利用这一点制造自己到哪一边Gank的假象

三、初期准备

首先是出门装备。我认为出门装备其实并不需要太在意，只要符合你的使用习惯就好。需要注意的是如果你在整场战斗中的定位是Ganker的话，你必须要保证你的持续作战能力，也就是回来的次数越少越好。因此就算是在路人局中选取随机英雄我也不推荐出门魔瓶，虽然这个东西很好，但是使用3次之后就要回来装水，其持续作战能力对于一个Ganker来说明显不足。于是我在CW中一般都是Gank边路的时候在路边森林里的野店顺手买。这个时候出门带的补品已经消耗掉了不少，而频繁的Gank也要求你具有短时间内恢复大量血和蓝的能力，买个魔瓶自然是物超所值。至于小净化药水，我认为没有必要。在激烈的压线战斗中，只要对手不是很菜，你不可能获得一边补刀一边回蓝的机会。最后，除了地精工兵外没有人应该裸鞋，否则很傻，真的。



剧毒Gank途中碰到月骑士，被月骑大招反杀

接下来，要观察清楚对方英雄的配置。一个Ganker一定要熟悉所有英雄的技能和基本能力，否则的话就可能会被对方英雄逃脱甚至遭到反杀，那是得不偿失的。一般来说，瞬间伤害类英雄的Gank首选是血少的英雄，比如骷髅射手、骨法、折磨等，留人和追杀类英雄则应该考虑压制对方的后期。不过在CW中后期身边往往有一名具有晕技、回复（保护）技或者加速技的英雄掩护，此时应该果断杀掩护队员，然后和正面队员一道争取抹杀后期英雄。特别要注意的是，如果对方两名英雄都是有晕技的，切忌在离己方正面英雄过远的地方Gank。特别是血薄的法师类英雄，往往还没杀到人，反而自己先被杀了。

四、实战攻略

首先要说明的是，在CW中，原则上近战英雄不能单飞，因为如果对面是骷髅射手或者剧毒术士这类磨血王，近战单飞会非常痛苦。而且，单飞的英雄一定要有出色的压线能力，否则很可能让己方整体处于劣势。因此，在路人局中可以让屠夫单飞，但在CW中这绝对不可取。对于目前CW中很多战队采取“电棍”等压线强悍的后期DPS单中战术我也不能完全赞同，因为这样会削弱初期对对方的压制。

我采取折中的方案。前期Gank中积累等级优势，同时争取一血；开始Gank之后换压线后期中，这样既能够保证中前期对对手的压制，又能兼顾后期的杀伤力。当然，我采用这种战术还有一个十分重要的理由，因为我个人十分擅长使用修补匠、火女这类瞬间杀伤型的英雄，而这类英雄Gank的成功与否一定程度上取决于技能等级的高低。其他两类英雄并不一定要单中积累等级优势。

在补刀和磨血的过程中，即使是冰女巫妖这类拥有魔法恢复能力的英雄我也不推荐使用技能。因为你频繁地使用魔法磨血会给对方造成你战意很强的印象，从而产生心理压力，变得更加谨慎，这对之后争取击杀对方会有一定的影响。

在压线过程中可以适当地玩一下消失，即自己血没掉很多而前方还有自己部队的时候突然后退，离开对方视野并利用走位压一下下一波兵。此时对方一般都会对两边的队友发出警告，但是你跟着下一波兵又回来了。如此反复数次，势必造成对方的松懈，从而为自己之后的Gank创造条件。

在自己技能等级足够高之后（这一点各个英雄稍微有些不同，一般都是6～7级），我们开始筹划击杀对面的敌军英雄。在这之前，如果对方出现走位失误也应该果断出击。不过那属于意外状况，我们不能把希望寄托在意外上。一般来说，有经验的玩家发觉对方拥有瞬间高伤害技能的英雄有上前迹象时，都会习惯性后退。对此要采取一些出乎对方意料的行动。比如我用修补匠的时候，马上要到6级时会稍微磨一下对方的血；一到6级立刻用导弹，然后装填，再用



屠夫只要找准视野盲区突然冲到对手身边，即使不用钩子也能轻松Gank

这是5级的屠夫将痛苦女王钩过来后利用身位阻挡击杀对方的瞬间

激光导弹。因为对方意料不到导弹会立刻接上，往往会因大意而被杀。

还有一招我屡试不爽的战术：在自己的兵推到河道中央的时候后退到自己这边的岸上，此时对方看不到你，多半会以为你去两边Gank或者被你之前的进退所迷惑而大意。趁这个机会绕到对方那边的岸上，没有英雄的时候战线很快会推到我方的河岸上，这时候从背后出击杀掉对方。此战术最重要的一点是算准对方出兵的间隔，在对方新一批兵通过以后果断出击。



这是月之女祭司单人击杀敌法师前的画面，鼠标处为月女射出的月神之箭，敌法师面前则是它刚刚补刀的单位，月神之箭刚好覆盖了敌法师撤退的路线

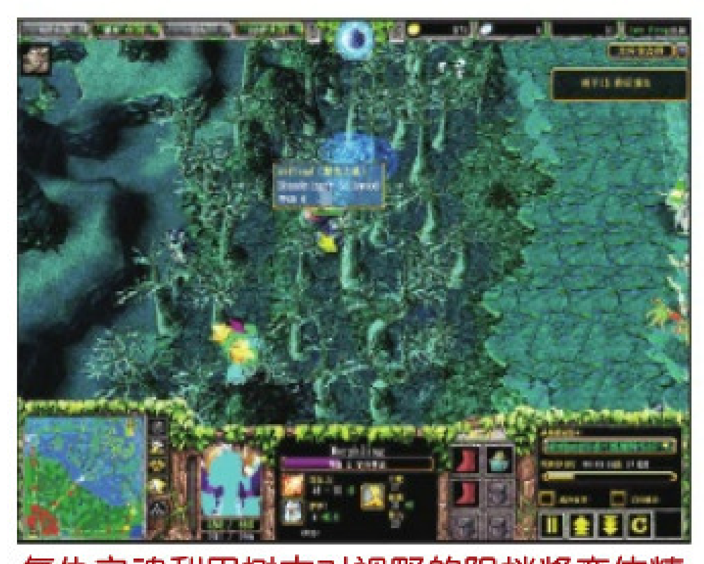
还有许多战术就不一一详述了。重要的是，在你开始Gank之前至少要重创对方，使得对方无法在中路无人的时候获得更多的利益。首次Gank不出意外的话，应该选择自己的左手一路。原因在于无论天灾还是近卫，都是左手一路野外商店在自己的塔下，相对比较安全，就算不能杀掉对方也可买到魔瓶。

Gank的时候走位也十分重要。对于修补匠和众神等没有留人技能的英雄，Gank之前应该让自己的队友稍微将战线后拉，然后算好敌兵的出兵间隔从背后上。秒不掉对方就利用自己的走位阻挡和追打，为正面的己方英雄制造上前机会。留人类英雄可以比较随意，只要定住对方为己方正面的英雄上来群殴创造条件就好。不过考虑到之后追打的方便，还是从对方背后或者旁边突然出现的好。

追杀类英雄适合隐藏在对方撤退路线上，由己方正面英雄主动率先出击，逼迫对方撤退。此时突然出现的追杀类英雄必然会让对方手忙脚乱，从而被杀。

不管走位如何，都要注意一点：不要顶兵作战，对方有兵在追打你的时候，除非你立刻能秒掉对方英雄，否则还是撤吧。

五、其他



复仇之魂利用树木对视野的阻挡将变体精灵堵在了上路的野店旁边

最后说一说一些特殊英雄的Gank对策。首先是月骑和剑圣，这两个英雄的大招非常适合Gank，但是往往因为使用不当而毫无建树。他们的大招特点是：周围敌人越少对敌方单体的伤害就越高。因此在Gank的时候要尽量挑对方落单的时机。

比如，夜晚的时候暗夜魔王不见了。此时应该果断进入树林索敌，碰到时魔王一般会条件反射地冲上来，那么可以毫不手软地解决他。另外，中路的英雄消失时，对方一般是去Gank了。那么月骑和剑圣可以进入树林，沿着对方可能过来Gank的路线走。如果他们是来你这边Gank，碰上就开打，杀不掉也能吓跑对方，使其错失Gank的机会。如果没碰到也不要停，继续往另一边走。对方中路Gank完了一般不会立刻回家，而是会回到中路来压线，完全可以在半路抓到反杀，扳回一城。总之，月骑和剑圣Gank不在乎什么时候在什么地点出击，而在于抓准对方落单的时机。

其次是屠夫。我反对屠夫单打的理由很简单，他跑得太慢了。等级低的时候第三技能“堆积腐肉”的优势又体现不出来（事实上笔者还真没见过6级以下的屠夫出3技能），被Gank之后除了开腐烂自杀基本没有机会跑掉；初期压线的能力也不好，没人掩护的话碰上磨血比较猛的远程英雄也会异常痛苦。而最关键的是，屠夫杀敌靠的是技术而不是等级，技术优异的屠夫4级就能杀敌。而屠夫Gank的时候不一定非要出撕咬，甚至有时候连钩子都不用，只要找准对方的视野盲区，突然冲到对方身边开腐烂减速伤血就可以了，对方跑出腐烂范围就立刻钩回来，连“盲钩”都不用。



出发Gank前撼地神牛利用空血幻影诱杀幽鬼前的瞬间

最后重点介绍一下月女祭司（通称白虎）的Gank方式。之所以重点介绍白虎，是因为白虎在各个方面都十分平衡。不论是瞬间伤害还是留人和追杀的能力都相对出色，也具备AOE能力，活用大招还能有效掩护己方关键英雄，而且其使用难度并不比屠夫高。白虎的Gank关键在于射箭。白虎的月神之箭可以说是DOTA中射程最远、作用时间最长、伤害最高的单体晕技。白虎甚至不需要自己露面，只要晕掉对方基本就完成杀敌任务了。射箭的诀窍就在于看准机会。比如我方刚好有一个兵快红血了，而对方的近战英雄又在这个兵附近游走，那么他多半是想补这个兵。向这个兵与对方英雄之间射一箭就会有很大的机会命中。再比如对方远程英雄压线，他们一般会在自己的射程刚好能够到我方单位的地方游走，白虎只要运动到能够保证箭路贯穿对方游走区域的地方开射，就算不能射中，也会迫使对方后退。

此外，白虎的Gank还需要活用跳跃。突然跳出来的白虎能造成足够的突然性，同时跳跃提升的移动和攻击速度使得白虎能够追杀对方英雄。但因为跳跃的CD时间很长，而且不会随等级提升而缩短，我的应对方法是：如果我出来以前已经射了箭了，那么我会把跳跃留着追杀的时候用；如果我要跳出来，那我就不会先射箭。总之，要留一个能够追杀敌方的技能，以备不测。

至于沙王的Gank方式，因为网络上已经介绍了很多，这里不再赘述。

以上就是笔者在CW和路人局中总结出来的一点浅见。DOTA是一款变化无穷的游戏，所以上文肯定有片面之处，还请诸位看官多多见谅。P



刚背兽与神牛合力完成的一次Gank，神牛所处的位置刚好能够使用沟壑挡住剑圣的去路

Call of Duty 4: Modern Warfare
使命召唤4
现代战争

■北京 COMMANDO

极 总评 9.0

制作	Infinity Ward
发行	Activision
类型	第一人称射击
语种	英文

文化包容性：9.0 上手精通：9.0 画面：9.5 音效：9.0 创新：8.0 剧情：9.0

为什么要玩这款游戏

没错，无论如何，《使命召唤4——现代战争》都是你应该玩一玩的游戏。已经有许多人充满兴奋地对我说，《使命召唤4》是他们见过的最刺激、最有趣的第一人称视角游戏。他们沉浸在这个游戏中，迫不及待地一口气打到关底，然后在反劫机任务中一次次刷新自己的成绩。

没错，在带给玩家战场体验这一方面，《使命召唤4》达到了一个前所未有的高峰，实际上，我们完全可以把这部游戏看成一场电影，一场异常宏大的战争大片。在这款游戏里，敌人和队友一起在玩家的面前表演，合力向玩家展现一个壮阔而激烈的现代战争场景。而玩家所要做的就是享受而已。

《使命召唤4》讲述了一个不太复杂的故事（注：故事情节虚构，与现实无关），考虑到语言障碍，本篇攻略以介绍游戏剧情为主，并未过多描写战术技巧——实际上，《使命召唤4》并无任何战术技巧可言，游戏避免了一切可能中断玩家感受游戏的可能，就算你是一个从来不知道如何把准星套到敌人头部上的FPS新手，你也能轻松的完成这个游戏。

序章
F.N.G

英国皇家第22特别空勤团 克雷登希尔训练基地

英国皇家空勤团（SAS）的总部设在伦敦西边约130英里的赫里福德镇附近，整个训练基地由七八个丑陋、简单的长方形建筑组成。从卫星上看起来，这个建筑群就好像一个巨大的货运仓库，这些建筑都没有窗户，墙壁外还覆盖着一层钢骨架，任何信号都不能由内部传播出去，从而最大限度杜绝被发现的可能。

“我们有一些好消息和一个坏消息。”简报官员低着头操作着面前的电脑，几个穿着黑色连体作战服的SAS队员稀稀落落地站在简报厅内。占据了一整面墙的大屏幕上，一幅幅图像正在快速移动着，欧洲、亚洲和非洲的大陆轮廓在屏幕上挪来挪去，这些影像来自侦查卫星。在现在这个年头，世界上任何一个角落都逃不过侦察卫星的长焦相机。

每天上午的情报简报一直是英国特别空勤团（或许是世界上所有的特种部队司令部）的传统，他们需要始终关注国际局势，对高危地区保持足够的关注。也许就在下一刻，一条来自高层的命令就会要求他们扛起装备踏上飞机，颠簸几个小时之后被扔在世界上某个偏僻的角落。

普瑞斯上尉已经经历过无数次这样的任务，他在长达18年的军旅生涯中已经学会了见缝插针的放松方式，现在他就在享受这份难得的悠闲。

“目前世界各地局势还算平静，只有俄罗斯那边有一点小问题，在他们的边境上，政府军和一伙极端分裂分子正在持续交火。”

“没错，”普瑞斯上尉点点头，“混乱已经持续了好几天了。”

“另一条值得关注的信息来自中东，哈立德·阿萨德，中东新崛起的政客，我们的情报部门发现他的势力正在急剧扩大，那里现在好像一个火药桶，一点就着。我们的情报显示，在未来的一年里，阿萨德很可能在他所在的国家发动武装政变。”

“算是一个好消息，”普瑞斯上尉吐出一个烟圈，“那么告诉我坏消息是什么。”


普瑞斯上尉正在杀人屋内等你

“有个新人今天报到，他不是通过部队筛选途径加入的。”情报员停顿了一下，“他的名字叫索普。我们正在测试他的固定靶水平，看上去还不错。”

“菜鸟。”普瑞斯上尉轻蔑地撇了撇嘴，“杀人屋等着他呢。”

几分钟之后，一名年轻人站在杀人屋的起始点上，他就是索普，这家伙身材并不算健硕，但看上去足够结实。在接下来的测试中，他的成绩还算能让普瑞斯上尉满意。

“21秒，还可以。”普瑞斯下了结论，“多练习，小子，我们的任务可不是玩笑。”

说完这句话，他就转身离开了。

Crew Expendable

第一天 01:23:40

白令海峡某处

一架黑鹰直升机低掠过漆黑的海面，海上风很大，还下着雨，海面上的浪头足有六七米高，这是个糟糕的天气，也是个完美的天气。风暴完美地掩盖了直升机的声音，在这种天气



海上风浪很大，画面效果相当不错

下，货轮上的人根本不可能听到或看到这架直升机，更不可能想到有人会从直升机垂降到船上。

“还有3分钟到达预定地点。”驾驶员对着送话器大声地喊着，他必须非常用力才能让机舱里的SAS突击队员们听到自己的话。

索普就坐在黑鹰的右侧，在他的面前，普瑞斯上尉的雪茄火光在黑暗中一亮一灭。毫无疑问，这位SAS老队员在享受战前难得的悠闲时光。

出击命令是在几小时前下达的，一个俄罗斯线人报告这艘爱沙尼亚籍货轮上可能有点什么东西。看上去这条情报的可信度相当高，因为在接下来的两个小时里，6个行动队员就被扔上了一架运输机飞越了三分之一个地球，然后在某个军用机场换乘直升机冲进暴风肆虐的白令海峡中。接下来他们还得想办法跳到这艘船上，然后弄清楚那件东西到底是什么。

“注意，1分钟后到达目标地点。”

普瑞斯上尉恋恋不舍地吸了最后一口，然后把剩余的雪茄扔进大海，戴上SAS制式AVON S10型防毒面具——没有头盔，普瑞斯上尉从来不喜欢戴头盔。

“确认无线电链接，30秒准备……10秒准备……行动！”

几条绳索从直升机上抛了下去，SAS队员们用标准的垂降动作滑到了甲板上，飞行员真是个好样的家伙，他们落脚的地方正好位于船前部的控制室附近，控制室内灯光昏暗，几个船员斜靠在椅子上，看上去一个个都是半梦半醒的样子。多亏这场暴雨，他们根本没有听到什么动静。

“随意攻击。”

几名降落在甲板上的队员隔着玻璃直接开火，几乎是在瞬间，船员们就被射出的子弹撕成了碎片。一次完美的屠杀，这些家伙甚至没有来得及发出警报就直接倒在了地板上。

“注意用集装箱掩护。”

5分钟之后，SAS们已经推进到船舱的尾部，确定整个舱室内已经没有残敌之后，突击队员们找到了他们要找的集装箱。

“是个大家伙。”普瑞斯上校看着里面的东西，那是一枚核弹头，看上去这颗核弹的来源是俄罗斯的某个恐怖分子，它会在船上漂泊几个星期，然后伪装成随便什么东西，运送到中东那个叫阿萨德的家伙手里。

“把箱子上的名单带上，那些



直接在舷窗外射杀船员

情报分析员们需要这个。”普瑞斯上校满意地在口袋里摸着。索普走进箱子，从核弹上方拿起资料。翻看了两眼，确定是他们想要得到的东西之后，把纸折叠起来放进防水袋里。

“好了，我们撤。”

普瑞斯上尉心满意足地下达指令，没错，又一次完美的任务，甲板上的队员们会在船身上安装炸药，等他们乘上飞机，按下按钮，这艘船就会彻底消失在冰冷的海水之中。

“B组，紧急情况，有两架米格飞机正在高速接近，两架米格飞机正在高速接近，尽快脱离。”

耳机中忽然响起了急迫地呼叫声，几乎是在瞬间，一声巨响传来，船身开始剧烈摇晃起来。周边的金属船体发出恐怖的声音，仿佛马上就要被扭碎一样，海水从船外瀑布一样涌进船舱。

“他们发射了导弹，船要沉了！马上脱离！”

“快跑！”

晕头转向的索普被普瑞斯上尉拉起来，晕头转向的他根本搞不清楚发生了什么状况。

“跟着我跑！”

耳机里传来上尉的大吼，索普无暇他想，开始拼命地跟在队长身后猛冲，幸亏他们事先把这艘船的路线反复研究过好几次，能够迅速找到一条最近的通道并开始脱离。索普紧跟着队长，他看到几个队员被海水冲得东倒西歪，破裂的钢板在他的头上飞舞，在这种情况下他没能受一点伤真是一个奇迹。

“大鸟已经就位，你们还有不到30秒。”

大鸟是海军的CH-47“支奴干”直升机的呼号，按原计划，他们满可



SAS队员的战术动作相当标准

以在船上找到一个宽敞的降落地，然后大摇大摆地从后舱门走上直升机的机舱，但现在看起来似乎有点麻烦。

船身已经严重倾斜，索普觉得自己好像在游乐场里，玩什么旋转木马之类的游乐器，他们终于冲出船舱。巨大的轰鸣声告诉索普直升机就在附近。果然，转了一个弯，索普就看到了一个巨大的玩意——直升机悬停在空中，尾舱门和甲板水平。



黑鹰直升机在攻坚中发挥了重要作用

“跳！”

这真是疯了，在暴风雨肆虐的海上，漆黑的夜里从一艘即将沉没的船上跳到一架直升飞机上，但索普已经完全顾不得抱怨什么，他使出全身力气，纵身向直升机跃去。

只差一点。

索普整个人扑在直升机的尾舱门上，舱门很滑，沾满了海水，直升机还在不停晃动，索普的手根本无法找到可以固定的地方，他正在慢慢地向海洋中滑落。

“抓住你了。”

普瑞斯上尉的声音响起来了，他探前一步，抓住了索普的手，然后把他大力拉上飞机，索普从来没有觉得这么安心过。

“任务完成，无伤亡。”

满载队员的支奴干在黑鹰的保护下开始撤离，在他们身后，燃烧着的货轮正在缓缓沉入海底。

The Coup

第一天 下午某时
中东某国首都

总统觉得自己的头昏昏沉沉的。

他仍然不太清楚自己遇到了什么，在过去的24小时内，他被人从官邸中拖了出来，然后经历了一轮轮骇人听闻的恐吓、监禁和殴打，现在两三个士兵正拖着他走向一辆奔驰车。

一次政变，没错，阿萨德动手了，其实他早该有所察觉，那些年轻人狂热地支持阿萨德，也支持他那些充满煽动性的极端言论，现在他们得到了把这些豪言变成现实的机会。

总统瘫倒在奔驰车的后座上，双手被反绑在身后，脸上的伤口还在流着血，他不知道这辆车会把他带往何方。副驾驶上坐着一个年轻人，总统从来没有见到过他。


阿萨德看起来相当凶恶

车窗外枪声四起，伴随着枪声的则是阿萨德的演说，士兵们踢开房门，挨家挨户地搜索着，把那些“异教徒”拉出来处决。整个城市陷入一片混乱之中，坦克和装甲车开过街头，履带把马路上的沥青压得粉碎。

汽车在一个建筑前停了下来，总统认出停车的地点就是总统府——但那是一天前的事情了，现在这座两层的欧式建筑内挤满了狂热的民兵，到处都是政变者的旗帜。

总统的头还是昏昏沉沉的，他无力反抗，在朦胧中，他看到一个俄国人凑到他的面前，接着他就好像一个木偶一样被人拖到建筑天井中的一根木桩旁，这根木桩肯定是刚刚被树起来的。在院子的一侧，一台录像机正在工作着。

俄国人从身上拿出一把沙漠之鹰，递给了身边的人，总统认得那个人，阿萨德，他曾经的朋友和部下。现在他知道自己将要面临的事情将会是什么，他想说些什么，但他的喉咙是干涩的，他想要大喊，但发现自己根本无法发出声音。

阿萨德接过手枪，大步走到摄像机前，他本来就是一个极富煽动能力的演说家，现在他正在向全世界发表他的政治宣言。

“就在今天，我们的国家新生了，我们曾经信任的领袖把这个国家带入了一场灾难中。”阿萨德的声音压住了四周狂热者的欢呼声。“他竟然为了个人的利益勾结西方国家，让所有的人民成为西方人的奴隶！”

阿萨德愤怒地对着摄像机挥舞着拳头：“我们不会成为西方人的奴隶，我们要向他们展示我们的信心和力量，我们将把那些被西方人奴役的同胞们解放出来！这是一场正义的战争，我们的国家将会摆贫穷和悲伤，



总统被两个军人拖出软禁地点

我们会粉碎所有西方人强加在我们头上的东西，并让他们加倍偿还！”

在一片震耳欲聋的欢呼声中，总统觉得自己的呼吸变得困难起来，他能够清楚地感觉到自己的心跳。他费力地抬起肿胀的眼皮，看到阿萨德拿着手枪，走到自己的面前。

然后，他就什么都不知道了。

第一章

Black Out

第二天 01:31:28
俄罗斯 高加索山脉某处

索普努力地眨了眨眼睛，让自己适应周围昏暗的光线，没错，只过了24小时，他们好像一堆行李一样，被扔到了俄罗斯一个他从没听说过的地方。他们只能在昏暗的运输机里脱下湿漉漉的CBD连体服，换上伪装服和奔尼帽。如果能够忍受震耳欲聋的噪


使用消声器的武器相当具有隐蔽性

声和呛鼻的机油味道，他们甚至还可以睡一会。

简报在飞机上已经下发了，SAS的线人因为这次行动已经暴露了，这位线人叫尼古拉，是个俄国人，2003年，SAS发展他打入俄罗斯极端分裂分子团体中担任卧底。他工作得不错，传回了许多有价值的情报，事实上，24小时前的那次突袭行动就是他提供的线索。

“喂，头儿，总部传来了情报，哈立德·阿萨德已经上台了，看上去他用一场武装政变得到了这个国家，而且他还搞了个直播，在全世界的面前用手枪击穿了前总统的头。”

“看起来美国人会因为这件事多操点心了。”

3名SAS队员放低身体，轻巧地走过草地，时值凌晨，四处漆黑一片，正是敌人警惕性最低的时候。他们小心地干掉沿途遇到的哨兵，就连在房子内的家伙也都没放过。

“停一下。”普瑞斯上尉竖直右臂，拳头紧握，在战术手语中，这是“停止前进”的意思。

“我闻到了老朋友的味道。”

仿佛为了回应他的话，一个俄罗斯大汉从他们前方不到30米的树丛里走出来，这家伙穿着一身俄罗斯部队

制服，头上戴着一顶皮帽。为了表示并无恶意，这名军官把手中的AK-47步枪高高举起。他大步走向英国人，爽朗地大笑着。

“我的老朋友，你好，自从在科索沃那个鬼地方离别之后，你变老了不少。”

“你也一样，卡莫罗夫。”上尉微微点了点头，“没什么时间叙旧，说真的，我得把我的人救出来。”

“没问题，但就像你答应我的那样，你的人要先帮我敲掉那些家伙的火箭炮。”卡莫罗夫挥一挥手，带着俄军跑上山坡，看上去他们对这次攻击已经准备了很长时间。

“小心点，他是个老狐狸。”普瑞斯意味深长地说。

索普紧跟着普瑞斯上尉进入射击位置，开始有规律地点射。敌人很弱，缺乏足够的训练，而且显然被这种突如其来的攻击吓破了胆，俄军快速冲过敌人设下的防线，索普看到一名年轻的士兵用RPG对准目标扣下扳机，一道白色的烟雾划过空中，随着巨大的爆炸声，发射车变成了一堆燃烧着的废铁。

“跟我到这里来！”卡莫罗夫带着他们向山顶的变电站跑去，“我们要把他们的退路堵上，别让这些家伙跑了，他们滑得像兔子。”

山顶出现了不少人影，他们高举武器朝这边冲过来，看样子这些家伙刚垂降到前方的高地，现在正准备从侧翼进行包夹，索普射出三四枚榴弹，干净利落地解决了他们。

“干得好，英国人，现在我们去堵住他们的退路。”卡莫罗夫高呼着，挥舞着自己的AK-47步枪继续朝前冲，没有注意到身边的普瑞斯上尉脸上的阴沉表情。然后，在下一秒钟，卡莫罗夫的双脚就离开了地面，普瑞斯上尉用惊人的臂力把这个至少有100公斤的俄罗斯大汉举到空中，狠狠地摇晃着他。

“俄国佬，听我说清楚，”普瑞斯上尉朝着卡莫罗夫怒吼着，“现在告诉我尼古拉被关在哪里，否则的话你就会滚下山崖，变成一摊粘乎乎的东西，现在！”

很显然，卡莫罗夫有一点反抗的意思，但是普瑞斯上尉把他紧紧压在墙壁上动弹不得。卡莫罗夫能够明显感觉到上尉的怒火，于是他退缩了。

“在最里面的房子，英国人，我知道的就是这样。”

得到情报的SAS队员们利用绳索垂降下山崖，接下来的行动相当顺利，他们一路小心前进，干掉了不少敌人，最后来到了一所外表相当普通的2层楼房外面。普瑞斯上尉切断了室内的电源，这显然让室内的匪帮相当恼火，他们在屋子里横冲直撞，随意开火，但戴上夜视仪的SAS队员们却可以轻易将他们击毙。卡莫罗夫的情报是正确的，尼古拉就被关押在楼房2层的一个房间内，他看上去精神还不错，虽然受了点皮肉苦，但还能自己走动。

SAS队员们搀扶着尼古拉冲向预定回收点，一架CH-47“支奴干”中型直升机正在那里等着他们，他们很快冲上飞机，飞机随即起飞。特种队员们拿来一些药物为尼古拉包扎伤口，刚被救出来的小伙子摇摇头表示拒绝。

“我听到了阿萨德的消息，美国人准备向他们进攻吗？”尼古拉问。

“没错，我想他们已经集结了部队，准备干一场大的。”索普回答。

“美国人错了，他们在那里抓不到阿萨德。”

Charlie Don't Surf

第二天 13:45:11
中东某国首都

几十架黑鹰以密集队形划过海面，在他们身后是数量惊人的船只，美国海军陆战队已经向这个国家展开了第一波攻击，海军陆战队第一武装侦察连（USMC 1st force recon）在这次攻击中担任先头部队。

杰克逊坐在其中一架直升机的机舱里，饶有兴趣地看着划过天空的火箭弹尾迹，空军和海军的战斧导弹已经对这个城市进行了两三波轰炸，但城市里还是有零星抵抗武装存在，只不过这些家伙使用的RPG是60年代的产物，发射者也没受过什么训练，想要用这种老古董击中高速飞行的黑鹰，基本上不太可能。

第一武装侦察连的任务是直接向城市中间突击，情报显示刚刚政变成功的阿萨德正藏匿在城市西部某间房子里。保罗杰克逊和他的战友所要做的事情就是把这个家伙抓住，然后把他带回到军舰上接受审判。


充满危险的街头

直升机在一片已经清空的降落场地悬停，士兵们开始垂降，几个士兵拉起铁丝网作为屏障。更多的士兵开始分头搜捕阿萨德，杰克逊和自己的队友直冲目标地点，资料显示那是阿萨德在城市中的一个巢穴，当他们解决完源源不断的敌人之后，才发现根本没有阿萨德的身影。

“嘿，头，我们被耍了，阿萨德很显然不在这里。”

“红狗请注意”，杰克逊的耳机中传来战区指挥员的呼叫，“情报有



队友正在准备破门突击

了一点改变，阿萨德现在在国家电视台发表演讲，电视台距离这里大概有500米，你们得步行到那里，找到阿萨德，把他带回来。”

“红狗了解。”

杰克逊在GPS上设定了目标，开始带着自己的小队向电视台方向推进，敌人显然已经从空袭中回过神来，他们的抵抗明显变强了，虽然他们枪法很烂，但狂热的精神却或多或少弥补了这一点。杰克逊所在的小队在一片土黄色的城市街巷中艰难推进，大约20分钟后，他们到达了国家电视台大楼。

很显然，敌人此时也得到了情报：一批美国士兵想要占领国家电视台，至少4架米-8直升机满载着叛军，开始向楼内的美军发起攻击。所幸美军已经在电视台大楼的周围建立了坚固的防线，双方开始激烈交火。

但此时正在电视台内部搜索的杰克逊却陷入了愤怒之中，原因很简单，他所在的小队已经攻入电视台内部，在清空了两层楼的敌人之后，他们发现自己来到了一个直播间，让他们惊讶的是，直播间里没有一个活人，所谓的“实况直播”只是一次录播而已。

“真应该奖励一下情报部门，他们永远给我们这种惊喜。”

“嘿，格里格，把那东西关掉，”杰克逊闷闷不乐地下达了命令，“这里是红狗一队，我们被耍了，我们没有看到阿萨德，只看到了一台机器。”

“明白，红狗一队。”战地指挥的声音听起来也有点沮丧，“呃……我们会给你安排新的任务，直升机15



街道上到处充满危险

分钟之后到达。”

“明白了，指挥所。”杰克逊关掉无线电，“伙计们，整理一下装备，我们要继续前进了。”

The Bog

第二天 凌晨05:00:16
中东某国首都

战事已经持续了24小时，总体情况还算不错，美军保持着向内陆推进的势头，而敌军也逐渐组织起空袭后残存的武装力量，双方在首都中心展开激烈交战。

杰克逊和他的小队已经随着海军陆战队推进了10公里左右，没错，这里现在已经变成了一个地狱，轰炸把这个城市几十年积累的财富在一瞬间清理得干干净净。现在杰克逊看不到任何一座仍然保持完好的建筑，高速公路已经毁了，高楼只剩下光秃秃的水泥骨架，火光和曳光弹将夜空映得通红。

杰克逊跑过一辆已经被击毁的T-72坦克，前方的部队已经和敌人接火，有至少一个连的敌人以建筑物残骸为掩护向美军发起攻击。士兵们开始逐间房屋清除敌人，敌人的装备相当简陋，缺乏夜视装置的他们几乎成了靶子。


用“N”切换夜视镜，游戏中对夜战表现相当精彩

杰克逊所在小队的任务是前去援助一辆M1A2“艾布拉姆斯”主战坦克，这台坦克在行军过程中被一发RPG击断了履带，耽搁在一片农田之中动弹不得，周围则不断涌来潮水般的狂热敌人。

“我们得呼叫空军支援！这些家伙好像蚂蚁一样源源不断！”

“这个区域里有一门防空炮，它对空军威胁很大。”战区指挥员在无线电里回答，“把那门炮干掉。”

杰克逊很轻松地找到了他们的目标，那挺防空炮就在一间民房里，武装侦察连的士兵用C4炸药摧毁了这门防空炮。

“拿到无线电信报机！”连长对杰克逊大吼，“呼叫空军攻击。”杰克逊跑到附近，找到信报机并发送攻击要求，大约2分钟后，附近的两架UH-1眼镜蛇武装直升机按信标指示摧毁了敌人的据点。

Hunted

第二天 凌晨03:02:43
俄罗斯西部某地

索普感到头很疼，好像里面有什么东西一跳一跳地在动弹。

就在3分钟之前，SAS乘坐的直升机被一发RPG射中，主发动机受损


SAS相关的任务都以隐秘行动为主

严重，驾驶员用尽全身解数，总算勉强没有把这架飞机变成一蓬火球。不过现在看起来，直升机机组应该已经都丧生于这次撞击了。

一个人影走到前面，伸手把索普拉起来，是普瑞斯上尉，他看起来也相当狼狈，浑身上下都是泥土，不过应该没受什么伤。

“我们挨了一发火箭弹，运气不好。”普瑞斯看看周围，“现在整个地区的敌人都被惊动了，咱们得离开这里。”他一边说一边敲击着自己的无线电耳机，“嘿，有人能听到吗？我们被击落了。”

“B6小组，我听到你们了，一架


注意呼唤AC-130进行支援攻击

AC-130空中炮艇已经从附近的基地起飞，20分钟之内与你们会合。”

“AC-130！我还没和这家伙合作过呢。”普瑞斯上尉嘟囔着，从地上捡起了一把枪，“咱们走，不能在原地等着。”

接下来的15分钟里，索普不停地抱怨着自己的运气太差。他们在一开始的运气还不错，普瑞斯上尉带着他们在草丛和桥洞下面悄悄前进，索普觉得他们至少逃过了10波攻击，敌人的直升机始终在天空上盘旋，他们不得不伏在草丛里，等待直升机飞过后才行动。

但他们还是被发现了，普瑞斯上尉带着他们跑进一间房子的地下室，在那里他们干掉了一批敌人，然后在一个谷仓附近利用捡到的火箭筒轰下了一架米-8直升机。当小队来到路旁的一个敌人聚集点前的时候，索普觉得自己就快要虚脱了。

“B6小组，这里是战锤，我们已经到达预定位置，有什么要帮忙的吗？”AC-130机组的声音终于从耳机中传出，他们来得正是时候。

“战锤，这里是B6，我们西南侧大约100米的位置，我们需要你们把那里清空。”

“收到，没问题。”

犹如上帝在云端劈下闪电，几束火光从云层上方直射下来，几乎是一瞬间，面前出现了刺眼的白光，AC-130从空中向目标点发射了两枚105毫米炮弹，轻而易举地把敌人撕成了碎片。

“干得好，朋友，我们现在可以继续向前走了。”

Death From Above

第二天 凌晨04:20:23
俄罗斯西部某地

在AC-130“武装炮艇”攻击机上，几个武器操作员正把脸靠近监视器，聚精会神地寻找着目标。AC-130上携带的红外射灯可以让他们在黑暗中清楚地找到自己的目标。

“我们得掩护他们逃离这里。”

系统指挥员并不负责开火，操作这架杀戮机器的是3位武器操作员，

“注意FNR友军识别系统，友军身上会发出频闪，不要误伤他们，别伤到那个教堂，里面可能有平民。”

“明白。”

AC-130在小镇上空缓缓盘旋，地面上的敌人根本无力抵抗。

“嘿，看到了吗？小路一侧开来两辆越野车。看上去是平民。”

SAS小组们快速冲过田地，跑到小路两侧，举枪示意驾驶员下车。

“喔……天哪，他们上去了，”系统指挥员轻轻地吹了一声口哨，“看上去他们把司机吓坏了。”

仿佛是为了证明他的话，一个人影从驾驶座上跳下来，疯狂地摇动双臂向田地里跑去了。



注意，教堂和SAS队员不能被误伤

“我们正在掩护你们向集结点前进，我们会清除路上的敌人。”

两辆越野车沿着小路向前行驶，路边埋伏着不少敌人，这些家伙的精神可嘉，但在AC-130的面前，他们根本连反抗的力量都没有。机舱内一片沉默，武器操作员们用熟练的手法



己方队员会以闪烁的影像作为识别

寻找并锁定目标，然后按下按钮。整个过程十分顺利。

“多谢你们的帮忙，美国人。”

“不客气，伙计。”

AC-130上的观察员看着队员们跑上前来营救的CH-47直升机，直到直升机机舱关闭安全起飞，观察员对着话筒嘟囔了几句，AC-130驾驶员点点头，轻拉操纵杆，臃肿的飞机昂头做了一个跃升，然后缓慢地转过机头，向基地飞去。

War Pig

第三天 16:30:11
中东某国

时间已经是下午4点，海军陆战队已经推进至城市边缘，这辆M1A2坦克终于完成了整个修理工作，现在小队的任务就是和主力进攻部队汇合，已经被修复的M1A2在攻坚战斗中起到了重大作用，很少有什么东西能够射穿它的装甲。杰克逊和他的队友们紧随坦克在街道上推进，陆战队的主要任务是为坦克提供炮火引导，这支队伍的成果相当显著，他们至少击毁了1辆叛军的T-72主战坦克，而自己毫无伤亡。


榴弹是一种相当好用的武器

下午4点30分，红狗小队的对讲机响了起来。

“红狗小队，这里是Outlaw25，你的小队情况如何？”

“Outlaw25，这里是红狗，我们正在协同坦克向主攻方向集中，人员状态良好，目前无伤亡。”

“很好，指挥中心会调出一架直升机接你们，我们找到了阿萨德的藏身地点，先头到达的特种部队已经将其包围，我要你们前往协助。”

“没问题！”领队的上士合上通话键，在他的身后，海军陆战队的CH-47直升机已经飞临，“伙计们，我们找到了阿萨德这个混蛋，咱们登机去把他抓住。”



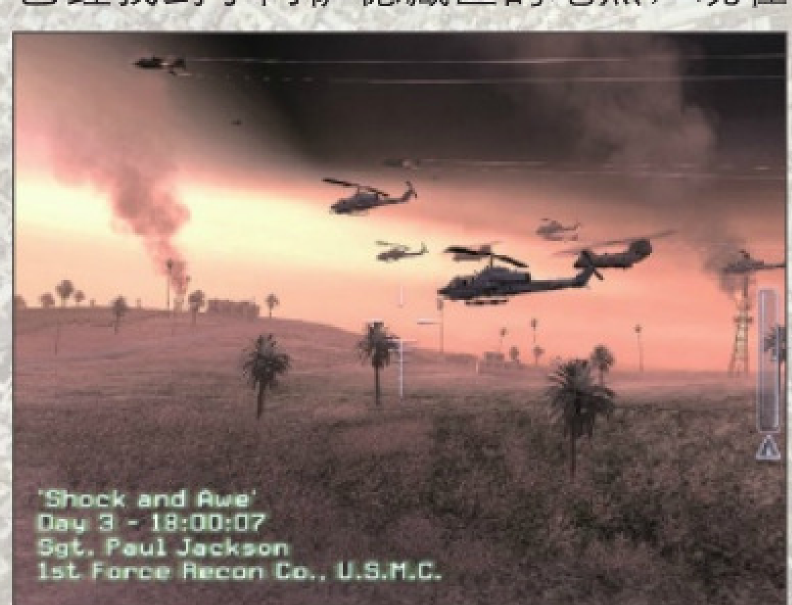
协同坦克向前推进，时刻注意保护自己

Shock And Awe

第三天 18:00:17
中东某国

燃烧的城市上空现在喧嚣非常，盘旋在战区上空的E-3电子预警机机舱内，战区指挥员们正在紧张地忙碌着。他们面前的显示器不停地变换着画面，无数架各种型号的飞机正在协同行动，大部分地面部队在空中武装的支持下向市中心的阿萨德宫推进。整个城市现在已经彻底变成了一座废墟，坦克碾压过已经裂成碎块的路面，驶过熊熊燃烧的T-72残骸，几乎是笔直地穿墙过巷，直接向GPS上标识的目标点前进。

“陆战队员们，仔细听好，我们已经找到了阿萨德藏匿的地点，现在



美军空地部队正在向城市内推进

我们要做的就是飞到那里，抓住他，狠狠踢他的屁股！”

杰克逊听不太清楚队长在说些什么，他正忙着用直升机上的Mark-19机炮清理对直升机形成威胁的敌军。他的耳机里乱七八糟的都是对话，有展区指挥员的，也有同伴的。

“1营已经接近目标，我需要你们速战速决。”无论情况多么紧急，战区指挥员的声音总是显得不紧不慢，“根据英国特别皇家空勤团提供的情报，阿萨德很可能已经拥有一枚核弹，我们得快点找到这个家伙。紧急事务处理小组已经从航母上动身，他们将携带仪器在区域内对核弹展开搜查，我需要武装侦察营注意清除地面防空火力。”


利用榴弹帮助地面部队清除敌人

“海豹突击队已经找到阿萨德藏匿在别墅西侧的核弹，重复，我们已经找到核弹，核武器处理小组已经紧急赶向核弹藏匿地，我们需要马上撤退，在处理小组确定解除核弹威胁之前，所有的队伍都必须马上撤退至城市东部，马上撤离危险区域！”

直升机迅速起飞，但已经有点晚了，敌人从四面八方涌过来，子弹如雨点一样打在直升机蒙皮上。一声尖啸过后，护航的一架AH-1直升机尾翼


救援直升机驾驶员

被击中，眼镜蛇的引擎发出刺耳的尖啸，整个飞机歪斜着向地面撞过去。

“这里是Outlaw25，”发出呼叫的是CH-47的驾驶员，“丹利，你能听到吗？情况怎么样？”

“这里是丹利。”眼镜蛇的驾驶员回答，“我的武器操作员牺牲了，但我没事。”

“放心，我们这就下去救你。”驾驶员做了个悬停动作，开始呼叫战区指挥员。

“嘿，鹰眼，这里是Outlaw25，我们中队里一架眼镜蛇坠毁，我重复，一架眼镜蛇坠毁，敌人已经逼近，我们得去带上他。”

“没问题，”指挥员回答，“你们可以自主行动，但我要提醒你们，你们仍未逃离核爆安全区。”

“明白，总部，我们知道该干些什么。”

CH-47的驾驶员好像一直就在等着这一刻，他干净利落地降低高度，士兵们冲出机舱，试图将战友救回来，说真的，从敌人的包围圈中救出一个驾驶员真不是什么太容易的事情，杰克逊在队友的掩护之下跑向已经坠毁的直升机，他这辈子从来没有跑得这么快过。武器操作员看上去已经牺牲了，但直升机驾驶员状态还不错，他手中的M1911手枪至少射杀了四五个敌人。

“战区内所有单位注意，这里是鹰眼，我们已经确定核弹有爆炸危险，我重复一遍，我们已经确定核弹有爆炸危险，现在你们必须全力撤离核弹威胁区！”


在游戏中，手枪通常只是个摆设

杰克逊从来没有看到过这么壮观的场面，至少有100架直升机从昏黄的城市中拔地而起，机械轰鸣声震耳欲聋，所有部队都在全速撤离核爆区。战区指挥员的声音仍然不间断地在耳机中响起，杰克逊这次终于从他的口气中听出了焦急。

“所有单位注意，我们已经确认核弹有爆炸危险，你们必须马上到安全区待命，用最高速度撤退到安全区待命。”

无线电忽然安静了下来。

整个天地仿佛染上了一层红色，世界瞬间安静下来了，杰克逊能够听到低沉的隆隆声从遥远的远方传来.

“老天……”

直升机驾驶员喃喃自语，紧接着，整个城市里腾起冲天的烟尘，天地混为一体，风沙大作。杰克逊看到身后的直升机好像一片树叶一样在风暴中被抛向地面。

核弹爆炸了。

Aftermath

第三天 下午
中东某国

天空一片昏黄。


原子弹爆炸了

黑色的蘑菇云在城市中央升起，眼前的一切都变得模糊，天空上飘下灰黑色的灰尘，好像下雪一样。狂风席卷着大地，到处都是焦黑的残骸，在坠毁的直升机旁，士兵们的尸体被抛撒得到处都是，一台通讯耳机中传出巨大的静噪干扰声，间杂能听到不知道是哪个单位的呼叫：“核弹爆炸……所有战斗单位……污染范围10英里……注意马上……”

他的呼吸异常粗重，他想站起来，但却力不从心，几次尝试之后他终于站起来了，肺里好像有东西在燃烧，眼睛里的景物也越来越模糊……我该做些什么……

保罗·杰克逊，美国海军陆战队第一武装侦察连士兵，被司令部判明K.I.A（阵亡）

第二章

Safehouse

第四天02:00:38
阿塞拜疆北部

索普从来没有到过这里。

不过无所谓，他在过去的3天里每天只睡了两三个小时，被直升机拉着在世界各地飞来飞去。整个世界都乱成一团，中东引爆了一颗核弹，美国士兵损伤惨重，罪魁祸首阿萨德不知去向，有消息称阿萨德本人也在这次核爆中丧生，但军方的情报人员却不这么认为。


夜间渗透任务

“阿萨德是个混蛋，胆小鬼。”普瑞斯上尉也同意这个观点，“他不可能在这次爆炸中自杀。司令部刚才传来一条信息，阿萨德有一处安全屋，就在阿塞拜疆北部，他曾经在那


随时注意隐蔽，像个真正的狙击手那样悄悄前进

里出现过。”

几个小时后，几名SAS队员带领着俄军冲进了阿萨德藏身的屋子，他们一路上干掉了不少武装直升机和步兵战车。当他们出现在阿萨德面前的时候，后者似乎还没从震撼弹造成的迷茫中回过神来。

“你从哪里得到了核弹？你又是怎么引爆了它？”

普瑞斯上尉站在被绑在椅子上的阿萨德面前，玩弄着手中的手枪。

“那不是我干的……和我没关系……”

现在的阿萨德和几天前电视上那个蛮横的强人完全不同，他佝偻着身体，脸上满是惊恐之色，结结巴巴地分辩着。

“告诉我是谁！”

“我……”

阿萨德的手机忽然响起，几名队员对视一眼，上尉拿起手机，话筒里传来一个声音，索普惊讶地看到普瑞斯的表情忽然变得僵硬了。

“是扎卡耶夫……”

All Ghillied Up

15年前

前苏联，切尔诺贝利

“这是二战之后英国政府第一次授权开展的刺杀行动。”普瑞斯上尉望着阿萨德的尸体，陷入回忆之中，“那时候我还是个刚加入空勤团的新兵，和老队长麦克米兰上尉行动。”

“那会苏联切尔诺贝利核电站刚刚发生事故，城市里的所有人都被迁走了，一夜之间，那儿变成了一座死城，所有东西都被废弃了。但一批恐怖分子打起了核燃料的主意，他们希望能从核电站里搞出一些东西来，我们得到消息，扎卡耶夫可能会在那里把核燃料提纯。

“当时我们得到了情报，扎卡耶夫将在那里出现，于是麦克米兰带着我提前一天渗透到城市边缘。那是一次狙击任务，我们都穿着吉利服，现在想起来，刺杀的过程还真够刺激。我们一路上都得注意避开敌人，我们必须一枪致命，否则就会给自己招来麻烦，还有狗，俄国人很喜欢养狗，但这些畜生对我们的威胁最大。

“上尉带着我从城市边缘向内部渗透，现在想想，这次行动真够冒险的，有好几次我们简直就是从敌人的


尽量避免发出声音，否则就要多很多麻烦

鼻子尖底下过去的。我们爬过城郊的荒地，在那里躲过了一队巡逻队，然后左躲右闪地来到狙击位置，城市里静悄悄的，四处弥漫着一股阴森的气味，我敢保证你从没见过那种场面。

“费了一番力气，我们到达了狙击位，我仍然记得那栋楼，那似乎是切尔诺贝利市里最大的酒店。我们在4楼架起狙击枪，然后开始等待。”普瑞斯踢了踢地上的尸体，“见鬼，我记得我那一枪明明是打中了的。”

One Shot，One Kill

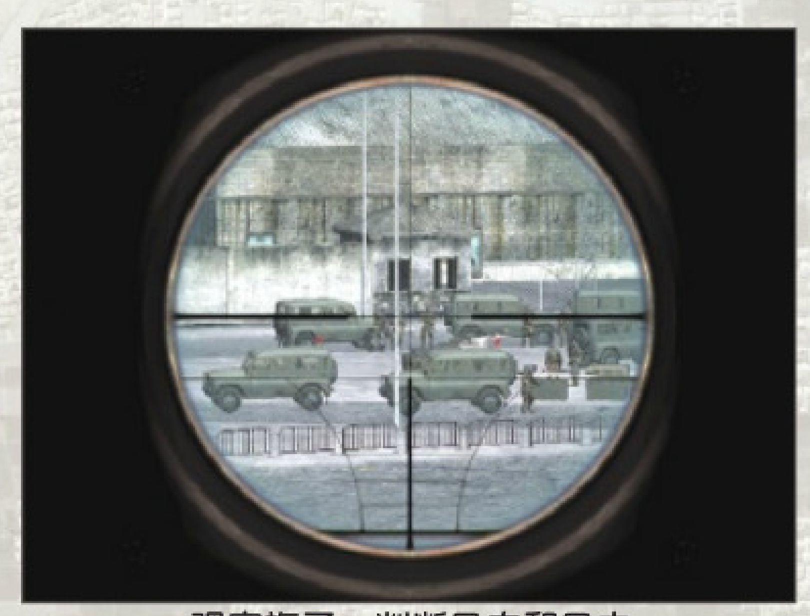
15年前

前苏联，切尔诺贝利市

上尉继续回忆。

“我们大概等待了20多个小时，期间我们只吃了一点东西，喝了几口水，在那种情况下，你不可能跑去上个厕所什么的。

“下午4点多，目标出现了，当时麦克米兰队长提醒我要注意风力和风向，毕竟我们距离目标有1公里之遥。这没什么难的，那家伙乘坐的汽车车头上有一面旗子，通过那个就可以很容易计算清楚，我开枪，然后他


观察旗子，判断风向和风力

倒下，就这么简单。

“不过我们逃出来的时候可是费了一番力气，我先是干掉了一架直升机，然后我们开始没命地逃跑，一路上呼叫回收直升机。在撤退的路上，上尉为了救我弄伤了腿，我只能背着他逃跑，要我说，那会我们好像两只兔子一样跑得飞快。

“上尉虽然腿断了，但他的手还在，敌人追得紧了，我就把他放下来，我们一起射击，干掉了一拨敌人之后就再背起他跑。我们跑到了预订的回收地点，那里曾经是个游乐场什么的，现在也变成了一堆废铁，我们就在那里建了一个小掩体，然后开始一边和敌人对射一边等待回收直升机到来，那真是一场硬仗，不过我们最后还是活着回来了。”

Heat

阿萨德死后8小时

第四天 09:40:32

阿塞拜疆北部

很显然，扎卡耶夫察觉到这支队伍的存在，先是直升机的旋翼声由远至近传来，然后便有枪声响起。

“普瑞斯上尉，”索普朝窗外看了一眼，他们该撤退了，“距直升机回收至少还有30分钟！”

“30分钟？不可能，我们只有10分钟时间了，这里全是敌人！”



满山遍野的敌人

“用定向炸药，A区南侧、B区的房屋外围都设好炸药，我们得想办法拖延敌人占领制高点，看到那儿了吗？”普瑞斯上尉指着附近的一个农场，“我们得在那儿等待机组。”

在接下来的20分钟里，SAS小队顶住了十几拨攻击，事先埋设的定向炸药抵挡了一小部分攻击，但敌人太多了，除了士兵，他们甚至开来了几辆装甲车，如果不是索普在农场麦仓找到了几发反坦克导弹，恐怕整个小队都要交代在这个地方。

“B6，这里是回收直升机，我们无法在预定地点降落，我们将降落在山脚下。”


C4炸药是种很有威力的武器

“可我们刚从那里打过来。”普瑞斯上尉咒骂着，“空中支援什么时候会到。”

这次他并没有失望，几乎是瞬间，一个新声音就响起来了。

“这里是小鹰1号，我们已经进入战区，随时可进行空中支援。”

“我们等待已久，小鹰。”

SAS小队在空中支援的帮助下前进，没错，战斗机飞行员是好样的，地面为他们指示目标，他们就按按钮。在10分钟后，SAS小队踏上了回收直升机，在他们身后散落着至少100具匪徒的尸体。

The Sins Of The Father

第五天 06:34:32
俄罗斯南部

“我们干掉了阿萨德！”普瑞斯上尉对着对讲机大喊，“但那次爆炸不是他干的。”

“是啊，没错，是扎卡耶夫！”同机的美国士兵回答，“那家伙是个魔鬼，我们得找到他。”

“我们得到了信息，扎卡耶夫现在藏在某个地方，不过我们发现了他儿子，俄罗斯分裂分子的头目，和他父亲一样也是个十足的混蛋。”普瑞斯说，“俄罗斯的人已经告诉我他的儿子在哪，让我们过去把他抓住。”

这是一次标准的诱骗行动，SAS和美国特种部队成员先干掉了一个路上的哨卡，然后伪装成哨卡人员等待着目标车队通过。一开始一切都很顺利，但是在抓捕过程中出了一点小问题，目标似乎看出了一些小问题。

接下来就是一场追逐，最终，SAS把目标逼到了一栋高楼楼顶。

然后……他举枪自尽了。

望着这家伙的尸体，小组队员们面面相觑。线索很可能就此中断，还是普瑞斯上尉打破了沉默。

“别担心，自己的儿子死掉了，扎卡耶夫绝不会无动于衷，事实上，我保证他马上就会跳出来。”

第三章

Ultimatum

第六天 06:19:38
俄罗斯 阿尔泰山脉

普瑞斯上尉没说错，扎卡耶夫果然被儿子的死彻底激怒了。

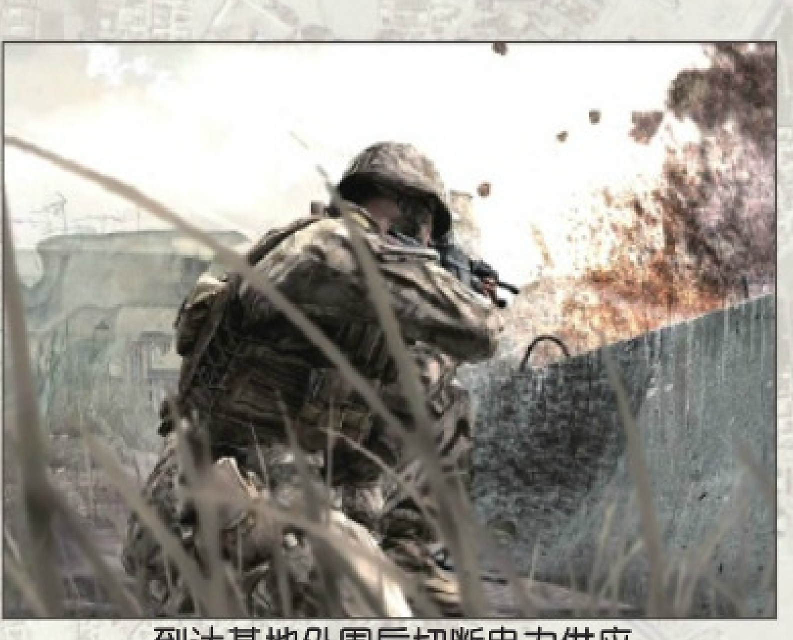
“任务相当明确，我们得想办法把导弹发射按钮从扎卡耶夫手里抢回来，那是我们唯一的目的。”

“B6，吉格斯刚刚启动紧急信号应答器，他的位置就在你们西南，约500米左右。”

“C组呼叫，我们到达基地外围，正在等候你们切断电力供应。”

“明白。”

索普干过许多次这种工作，他把C4炸弹放在电塔的基座上，按下开关。一声巨响，通向核弹发射基地的电力供应被切断了。


到达基地外围后切断电力供应

“备用电力将在20秒内输送，我们走！”

小队需要利用电力切换的时机对基地进行渗透，他们轻松解决了警戒士兵，逐步向前推进。


趁基地电力中断迅速渗透

“就在前方！”索普向吉格斯做着手势，后者做了个“了解”的手势，又轻松干掉了正在张望的两名士兵。导弹基地的大门就在眼前。

忽然，索普感觉地面颤动起来。

好似天地都在震动，索普瞬间感觉到一股热浪逼面而来，接下来是巨大的声音，在不远的地方，导弹基地内，两束火光冲天而起，片刻之后就消失在天空中。

扎卡耶夫发射了一枚搭载多颗核弹头的导弹。

All In

第六天 07:16:17
俄罗斯 阿尔泰山脉

“B组，我们检测到你那里有一枚导弹升空。”

“目视确认，一枚导弹升空。”

“明白，我们会追踪导弹，我需要你们对控制室进行强攻，我们会和俄国人联系取得中止密码。”



现代战争的特点

■北京 Griffin

《使命召唤4》突然改成了现代战争背景，这多少有些让人不习惯。不过从开发者的角度想，他们可能是做腻了二战游戏，何况以美国现行政策来讲，战争背景绝不会短缺。说实话，和现代战争相比，从前的战争颇浪漫，造就了很多英雄、奇迹和科学怪人。而现代战争越来越趋向于冷酷、高效、不见血的杀戮。

20世纪90年代以来，美军主导的海湾战争、科索沃战争和阿富汗战争，可以说是一部现代战争教科书，充分展示了高技术条件下现代战争的基本特点和发展趋势。人们看到的是高新技术武器装备大量运用，空天战场正在逐渐确立主导地位，利用巡航导弹等精确制导武器进行防区外远程精确打击成为重要的作战方式，先进的信息系统与作战系统极大提高了指挥效率。在海湾战争中，美军空中装备或通过空中发挥作用的武器多达44种，约占其高科技武器种类的78%。在阿富汗战争中，美军共投掷精确制导弹药1.3万多枚，占总投掷弹药量的60%。由于信息系统与作战系统的高度一体化，在阿富汗的美军从发现一个机动目标到发动袭击仅需要10分钟时间。

这一切令人惊讶的数据都建立在高科技信息技术的基础上，现代战争围绕信息的搜集、处理、分发、防护展开，信息化战争成为高技术战争的基本形态，夺取和保持信息权成为作战的中心。但事实上，现代战争往往是一强一弱的非对称战争，贫弱的一方不太可能在技术实力上与强敌竞争。科索沃战争中，由19个发达国家组成的世界上最强大的军事集团北约，其总体经济实力是南联盟的700倍，军事实力是400倍。各方经济、技术实力不平衡，甚至出现技术上的“代差”，强的一方就会更加重视发展自己的技术优势，以求达到绝对压制，而弱的一方则只好从技术外寻找出路。

现代战争并没有因为技术手段的飞跃而缩短时间，事实上，由于根本矛盾的存在，军事手段很难达成长期效果。一场现代战争仍旧会延续很久，它制造的痛苦既强烈又漫长，并且被掩盖在文明的大旗之下。

"了解。"普瑞斯上尉换好一个弹夹，"小伙子们，我们上。"

发射基地外的敌人越来越多，他们甚至搞来了两辆BMP步兵战车，但这拦不住SAS和美军士兵，他们利用集装箱作为掩护向前推进，片刻之后，冲过敌人火力线的队员们已经来到了导弹发射井前。

发射井好像一张黑色的大洞，热气从里面飘散出来，索普低头看了看，竟然感到有一点点眩晕。在他的身边，普瑞斯上尉正在把垂降绳索顺到发射井内部。

"好吧，让我们下去。"

No Fighting In The War Room

第六天 07:35:21
俄罗斯 阿尔泰山脉

"第一组正在进入基地内部"

"第二组准备突袭导弹控制室"

索普的耳机里传来小组间的无线电通话，攻坚行动已经开始。

"总部呼叫B6，我们有一个好消息和一个坏消息。呃……好消息是，中央控制室位于你们所在位置的西南侧，和你们之间的距离并不远。"

"那么坏消息是什么？"

"我们还没取得取消密码，但我们正在努力。"

"走吧，伙计们。"普瑞斯上尉骂了一句，根据预定路线，SAS队员们需要穿过两条通道，来到导弹控制室内，他们需要在控制室中止核弹的发射程序，让那玩意自毁。这听起来不太容易，SAS们好像幽灵一样在基地内前进，无数次的训练在实战中得到了完美的发挥。直到他们干掉了十几个敌人之后，基地里才终于沸腾了起来，成群的敌人们从各个角落钻出来，子弹在队员们的头顶溅出火花，但是这种情况对于SAS队员们来说只能算是家常便饭。他们利用箱子作为掩护，互相交替前进，并同时利用手雷和眩晕弹开路——索普的感觉好极了，他确信自己至少干掉了一打敌人，没错，消音型的MP5SD6射击相当稳定，在这种狭窄的空间里算是上佳选择。大约15分钟之后，索普小队来到了控制室外围。


不要用汽车作为掩体，因为它可能爆炸

"装设定向炸药把墙壁炸开！"

一声巨响，SAS直接在墙壁上用炸药炸开一条通路，控制室里没什么士兵，倒是有几个看上去好像疯狂科学家一样的家伙。

"让核弹自毁！"普瑞斯上尉一边用点射射碎了一个家伙的头部，一边对索普大叫。

"明白了。"

总部那边的人效率还真不算太差，至少他们已经搞到了中止密码，索普纵身上前，跨过两个已经倒在地上的家伙，把中止密码输入了电脑。

"漂亮，士兵们。"无线电里的声音明显变得轻松起来了，"现在该撤退了，至少有几百个敌人已经朝你们那边跑过去了，你们得赶快撤出来，快！"

Game Over

第六天 08:25:15
俄罗斯 阿尔泰山脉

吉普车冲出导弹发射基地，疯狂地在高速公路上行驶，车后则是不计其数的追兵。

"第一回收点已经被敌人封锁！"普瑞斯上尉对着开车的吉格斯大叫，"我们得到大桥那边去，到第二回收点！"

吉格斯把车开得像马上就要散架一样，吉普车在无数的车辆之间穿梭，索普有好几次觉得自己都要撞到前面的汽车上了——但吉格斯永远能够在汽车相撞的一瞬间把车头躲开。

比公路上的汽车更危险的玩意则是身后的追兵，分裂分子几乎出动了他们所有的兵力，吉普、装满人的卡车，甚至还有两架直升机。吉普车后面有一挺机枪，索普一直用它向敌人猛烈扫射。

"B6，这里是总部，我们遇到一些问题，起飞时间要有所推迟。"


游戏的爆炸效果相当出色

"混蛋！"普瑞斯上尉狠狠把耳机摔向车厢，"进隧道！进隧道！我们要抓紧时间到桥那头！"

汽车穿过隧道，大桥就在眼前，索普疯狂地朝身后的敌人射击，忽然一声呼啸，一道闪光从车旁掠过，一股热浪席卷而来。

"桥已经被直升机摧毁了！"上尉高叫着，"下车找掩护！"

敌人太多了，他们蜂拥而至，每个队员都要同时对付至少5个敌人，子弹在空中呼啸，用作掩护的汽车上已经千疮百孔，索普的脑中一片空白，他无暇思考其他，所有的精力都放在射击上，成群的敌人在他面前倒下，他完全不知道过了多久，直到……一颗导弹在他身边爆炸，将他掀起，又重重砸在地上。

索普脑中一片空白……

索普看到一个人，是扎卡耶夫，他走下直升机，朝他们走来，队友们都已经受伤，正在地上喘息，扎卡耶夫从手下手中拿过手枪，击毙了一名SAS队员。索普想动，但身体完全不听他的使唤，更何况扎卡耶夫的手下正注意着他们。

又一声爆炸，俄军部队终于赶到了，他们的武装直升机击中了扎卡耶夫的直升机，几个人显然被这突如其来的袭击吓了一跳，所有的人都回头朝着爆炸的方向看去，除了索普。


敌人的RPG是威胁较大的武器

还有普瑞斯上尉！

就在那一瞬间，普瑞斯上尉将身旁的手枪掷向索普，索普接枪，瞄准，击发。

一切都结束了。

俄军的直升机在桥面上降落，士兵们跑下飞机，

"同志，你的情况还不错。"索普听到一个俄国味道很重的声音在耳边高喊，然后他觉得自己被抬上了担架，抬上飞机。在上飞机之前，索普的眼角余光投向普瑞斯上尉，一名俄军医护兵正在为上尉做急救，从有规律地挤压，直到用力捶击胸口……

然后，他就失去了知觉。

尾声

"观众朋友们，以下是本周热点新闻。"

"俄罗斯政府今天发表了声明，证实了本周早些时候在俄罗斯中部进行的一项远程核弹运载导弹试验。"

"尽管世界各国领导人均对此事件进行谴责，但俄罗斯政府坚持认为本次导弹试验并未违反联合国章程及反导公约。"

"俄罗斯分裂组织并未对此次导弹试验发表声明，有谣传称，一名强硬派人物刚刚获得该组织领导权。"P

战争机器 屠杀兽族Boss图文心得

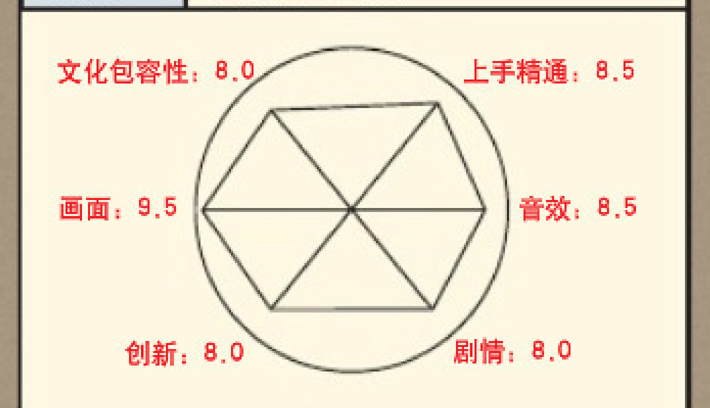
■晶合实验室 北四环寻事员

为什么要玩这款游戏

《战争机器》是移植自微软Xbox360的大作，EPIC公司用最新的“虚幻3”引擎为这款旨在炫耀Xbox360机能的游戏提供了强劲的助推剂，游戏极高的知名度是玩家进入游戏的初始动机。这款第三人称动作射击游戏强化了团队作战的技巧，同以往的同类游戏相比，更强调“掩蔽、掩护”的作战策略，游戏节奏畅快淋漓，夸张的肌肉男造型、充满想象力的未来枪械与科幻风格的怪物交织在一起，恰似奏响了一曲枪林弹雨的摇滚乐。一种“老子不依”的硬派射击风格也是该款游戏的魅力之一。游戏中战场感的营造也十分成功，尤其用链锯屠戮兽族怪物以及比自己身高数十倍的怪物轰然倒下的瞬间、玩家很容易获得射击游戏所带来的成就感。所以，在体验次世代游戏平台最强游戏画面带来的震撼之外，对游戏引领的新一代动作射击游戏设计理念的体验也是进入游戏的重要原因。

精品 总评 8.5

制作	Epic Games
发行	Microsoft Game Studios
类型	动作射击
语种	英文/中文



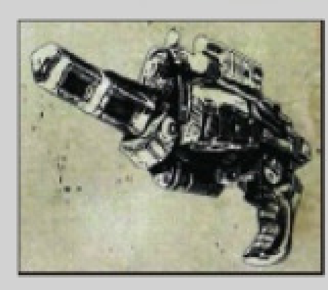
由于游戏起初为Xbox360游戏机设计，因此整款游戏采用了直线性发展方式推进，过关相对简单，笔者在此仅给出一些重要地点和难点的技巧心得。（以下均为普通难度模式下）

操作技巧

1.在游戏中，应多用Q键观察目标及G键进行任务提示。
2.E键可用来救护战友，还可以起到开启或关闭机关的作用，游戏中许多情节都需要。
3.空格键可用来进行掩护、加速跑以及翻越障碍物。
4.对于游戏中一些机枪手或狙击手来说，很多处都可以避免与其正面交火，可采用绕道迂回、抄近路等方式，从背后将这些据点上的顽固分子清除。再利用他们操控的机枪，还能将视野内的其他怪物清除。

枪械介绍

链锯枪：这支枪具有远距离和近距离作战的双重优势，虽然远距离的打击力度不及其他枪械，但近战中可以充分发挥用链锯切割敌人的方式，对付一些近身扑来的怪物最为有效。这对于电影《德州电锯杀人狂》的爱好者来说，没有什么能比模拟电影中的某些情节更来得刺激了（难怪在微软的全球联线游戏玩家中经常可以看到“电锯”之间的PK)。

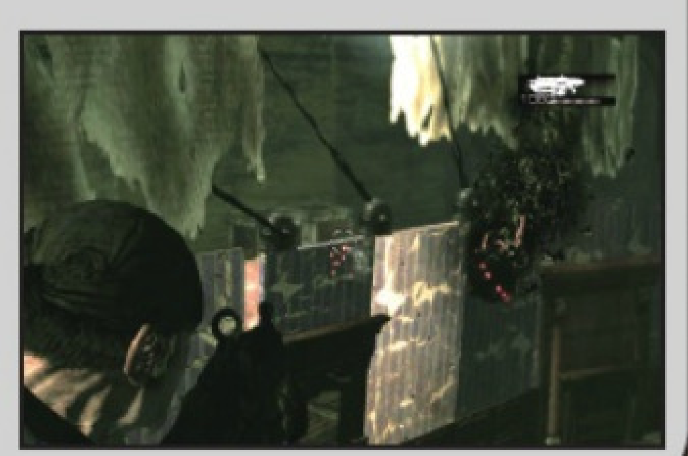


黎明之锤：黎明之锤是游戏中最重要的武器之一，几个关键Boss的击倒都要依靠此武器完成。一般会在Boss之前出现，此时应及时更换武器。注意由于该武器掉落时的外形酷似一把小手枪，容易被忽略。武器的攻击原理是与太空卫星连线，然后利用光束的指引对地面目标进行打击，但武器的使用前提是在开阔地带、周围没有建筑物遮挡的情况下。首先选择攻击目标，然后点击鼠标右键，用红色光束对准打击目标，点击鼠标左键，3秒左右听到滴滴声后，目标被打击。在第1章“劫后”的“黎明之锤”章节，小Boss布雷兽就是被用来试手的。



难点小贴士

1.在“夜幕降临”一章中对付夜行蝠颇具难度，关键是通过开枪射击瓦斯罐，产生火光来吓退夜行蝠，要求场景中出现瓦斯罐就应尽快击爆，否则容易被夜行蝠秒杀。

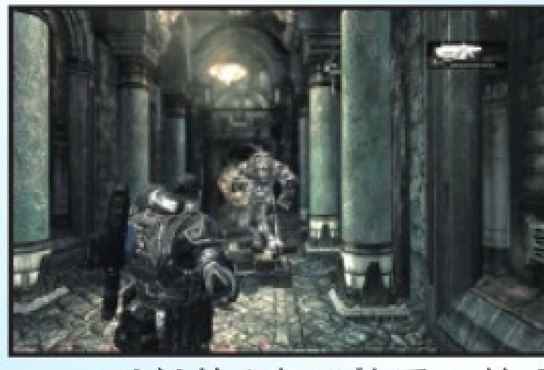


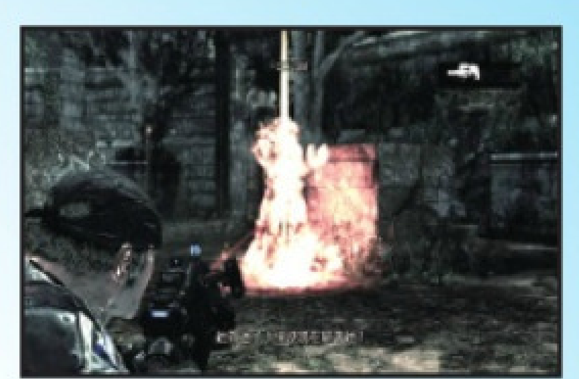
2.在“深入虎穴”一章中，有一段走踏空木板的剧情，要过此关，首先要掌握“进一退一”的诀窍，因为光线很暗，许多木板是朽木，踩踏后就会掉至楼下。因此应摸索前进，往前踏一步后，再退回，如果是朽木，就会自己掉落，而人不会跌至楼下。如果掉落到1层，可通过爬梯上来，出口就在楼上木板的一侧。如果出现检查点提示，说明路线正确，游戏的剧情在推进。其他关卡也是如此，这也是判断路线是否正确的一个小窍门。

3.在“孤注一掷”一章的“连环错”关卡中，有一处需要爬到舞台前的楼上，对墙壁支撑点进行射击，通过Q键提示的方向，查看好后，射击墙壁支撑点（如图）。

六大Boss推倒攻略

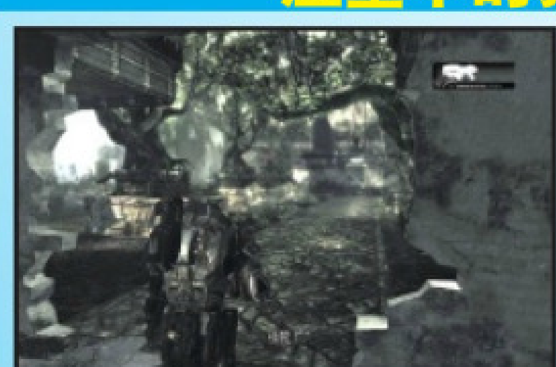
撞墙的狂暴女兽人

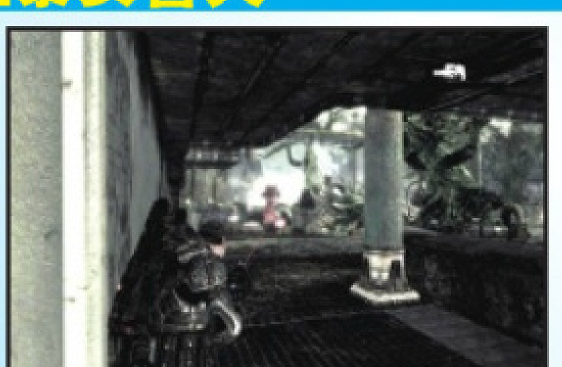




对付第1章“劫后”的女兽人，最重要的技巧是疾速奔跑，利用女兽人猛扑过来的冲击力，将墙壁撞倒后脱身，具体操作为：应首先判断女兽人扑来的方向，确定逃避的方向后，按空格键疾跑，将女兽人引到需要撞击的墙壁前，等女兽人扑来的瞬间，迅速向斜前方闪避（一般水平方向也有一处可用来藏身的墙壁），等墙壁撞塌后，女兽人还未反应过来时，进入下一个房间。3次类似的操作后，将女兽人引至花园中的开阔地带，此时躲藏在花池背后，前方最好有小型建筑作为掩护（不至于被女兽人疾扑），此时用黎明之锤，即可清除第1个Boss——撞墙的狂暴女兽人。

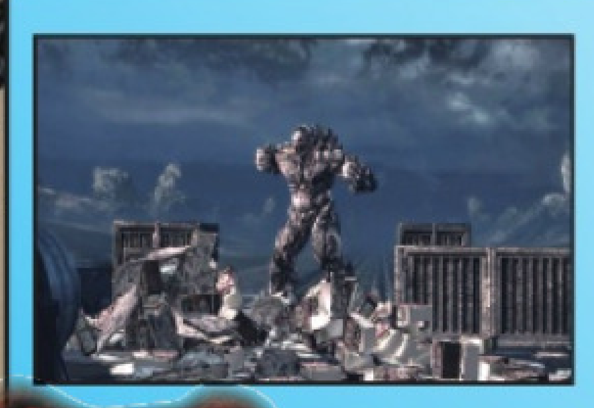
温室中的狂暴女兽人





在“漫漫归乡路”一章的“每况愈下”关卡中，玩家需要穿越一个温室，温室中有一个狂暴女兽人，在第1次遇到女兽人的时候，它会从门口冲出来，躲避后继续前行，它会把墙壁撞出一个大洞，必须将其引到温室中的第2个的开阔场景，此时，就可以发挥黎明之锤的威力将其轰掉。此后开始5分钟倒记时，玩家需快速跑向阀门处，转动开关，将火焰熄灭，继续前进。

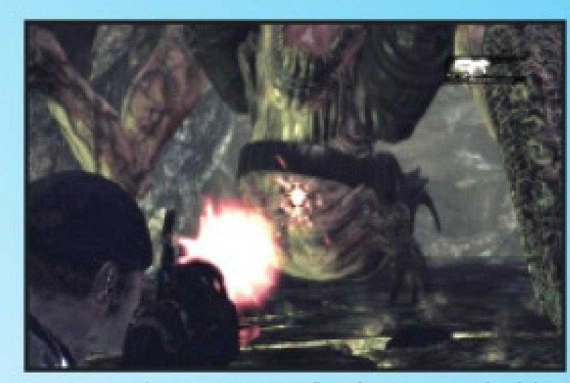
火车上的狂暴女兽人





在“孤注一掷”一章的火车关卡中，再次出现一个狂暴女兽人，在多次对付此类怪物的情况下，已经掌握了足够的经验，首先避免与其正面冲突，将其引向火车的尾部车厢，然后轻轻一按绿色按钮，被甩出的车厢就会连同狂暴女兽人一同消失在你的视野中。

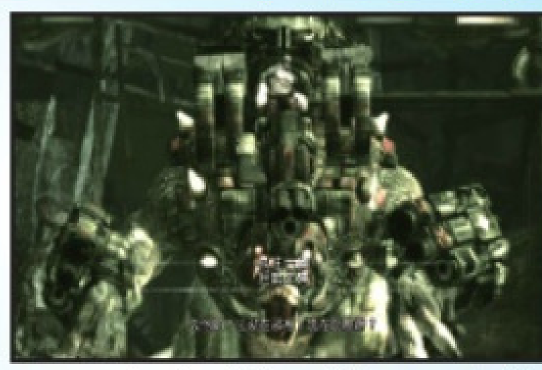
张牙舞爪的潜地兽

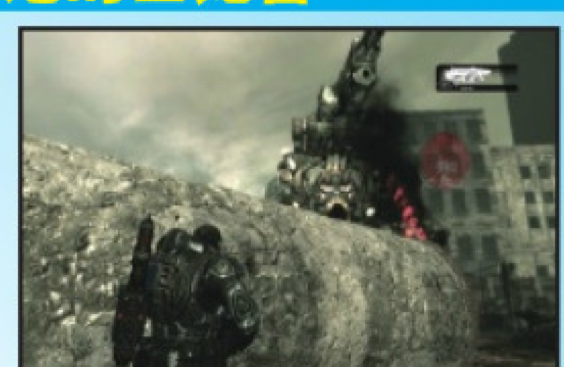




在“深入虎穴”一章的“愤怒的巨怪”关卡中，玩家将遇到本关Boss潜地兽，这个家伙张牙舞爪，攻击力很强，要注意躲避。它的弱点在其腹部和头部，进攻方法为：首先在其爪子移开时，射击其腹部，而后对其头部开枪，潜地兽会因为痛苦而退到由两个金属板连接的浮台上，将连接的金属板击毁，让其沉入熔岩之中即可。此时有两种方法可选择：一种是面对潜地兽站在金属连接板上，潜地兽会对你进行攻击，然后迅速躲避，“借力打力”，潜地兽自己将金属连接板打断；另一种方法是对金属连接板直接开枪射击，打断后，浮台也会沉入熔岩中。

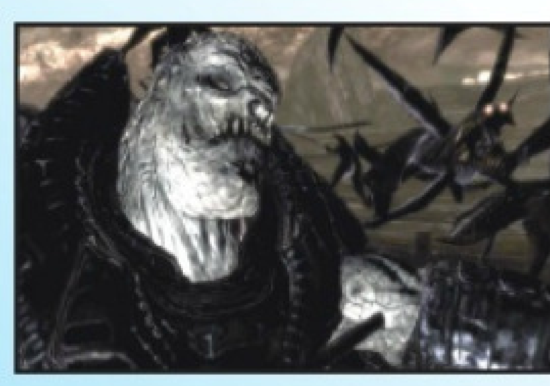
长满了机关炮的巨龙兽





在“孤注一掷”一章的“巨兽来袭”关卡中，玩家需要面对的是身上长满了“机关炮”的硕大的Boss，清除该怪兽的要点是首先攻击其两只手臂上的火炮，然后击毙其头部的驾驶员即可。笔者认为诀窍在于多利用水泥管子等建筑物进行掩蔽，多和它玩“猫捉老鼠”的游戏，避免正面交火。

夜行蝠围绕的兰姆将军





兰姆将军是游戏的最终Boss，此怪的长相真是令人不敢恭维，除了蛮力和暴力，围绕在其身上嗡嗡嗡飞来飞去的夜行蝠也很难对付。首先确定几处有光亮的地点站立，而后可选择机械弩（点击鼠标右键进入瞄准视野，再长按鼠标左键将瞄准线拉直，然后射击）或者手榴弹等武器轰杀它身上乱舞的夜行蝠，再对其进行射击即可，难度颇高。



像拓海一样去跑山

《极品飞车——生死卡本谷》山道之王攻略

■北京 everyMe

在《极品飞车——生死卡本谷》中最有吸引力的恐怕要算山道赛了。看过头文字D的朋友们有谁不梦想像藤原拓海那样在山道上奔驰？但是恐怕很多人都还是会兢兢业业地跑完两圈比赛，尤其在第二圈先行的时候，看着自己越来越少的积分，心里一定不太好受。本文介绍的则是真正的拓海风格——超越。

游戏中，当你完成对南部3个地图的征服后，才能正式进入最有挑战性的Carbon Canyon。在这里，你会遇到真正的山道，开始进入时刻命悬一线的山道赛。在山道赛过程中，不能使用氮气加速和瞬间反应，只能依靠油门和刹车这两个死对头。油门可以带你走向胜利，也会随时要你的小命；刹车可以保住你的性命，但是也会扼杀你山道之王的声誉。当每个人跑到这里的时候，相信已经有了一定的技术和自己的驾驶习惯，如果再喋喋不休的讲这些东西一定会招来反感。但是如果我说我在地图上的3个山道挑战赛，甚至在挑战系列赛黄金等级中唯一的山道赛中都能在1分钟内取得胜利，背对着我看报纸的人恐怕也会竖起一只耳朵吧。

首先说说最容易获得胜利的一场比赛Journeyman's Bane。那个阴险的小伙子这次开的是一辆Mitsubishi Lancer Evolution，这么典型的一辆改装车竟然遇到了起步时候的一个大直道。而我们可以挑选3级跑车中的任意一辆，在手动升档的情况下，进入弯道前就能领先对手2秒多（图1，自排模式下也可以手动加减档，具体方法是在转速表刚刚进入红色区域的时候按升档键，会比电子系统自动换档提速快很多，而且在你来不及换档或换错的情况下电子系统仍然会正常工作帮你找到正确的档位）。然后你可以选择漂亮的过弯或者走出一些无赖的行车路线，反正他是别想再超越过去了。这里要补充一点：对于领先者来说，会有一条最佳路线和一条必经路线可供选择。根据当时情况作出正确的选择，也是你车技和心理素质的体现（图2）。

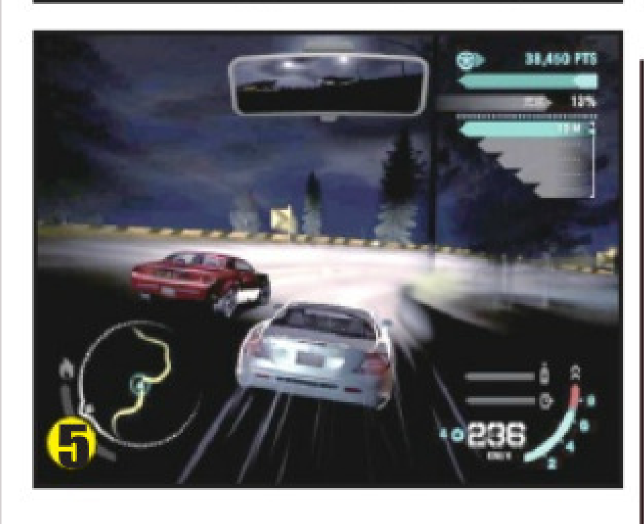




接下来是一场很有趣味性的比赛Desperation Eidge。我们的野蛮女友开着一辆Doge Challenger Concept，时刻拖着长长的刹车痕迹过弯。我们都知道肌肉车的加速能力是不容挑战的，最佳的超车地点在第三个弯角。因为本场比赛是从运动中开始的，我们需要手动挂3档4档来提高加速度。第一个弯角，我们在过到一半弯角变大的时候点一下刹车，把速度降到230左右就能强行通过。紧接着的第二个弯角，我们松开油门轻点两下刹车入弯，这样可以小角度快速完成过弯动作来获得更长的加速时间（图3）。到了第三个弯角，她会在进弯后点一次很重的







刹车——下手（图4）！从第二个弯角出来之后，我们可以想象眼前有一条指向弯道内侧的直线，全力向它冲刺。在入弯的时候你就能切入对手的弯道内侧（放心，游戏的设定不会让你俩都飞出去的），有野蛮女友在外侧保驾护航，放心地做一个漂亮的超越吧（图5）。这里还要提到的是，如果你的车辆加速能力很好，有可能在入弯之前就能和她平行。这时一定要用刹车控制好两辆车的相对位置，保持自己的车头在过弯之前不要超过对手车辆的一半，不然就会被她“不小心”顶下山崖。

这是山道赛中比较简单的一场比赛Ddadfall Junction，但是因为道路较宽使双方车速都很高，很难非常快地找到理想的超车点。这次我们的坏小子换用了一辆Lanborghini Murcielago。建议你先忍过





几个弯角，在通过一个隧道之后会出现一组连续的发卡弯。如果到这里你仍能紧咬住他不放，那么在第一个弯角使用小角度入弯，在经过不长的一段加速后只要你的车头挤进了内侧位置，我为你鼓掌（图6）！因为在之后的连续低速弯角中电脑永远没有人脑有胆量，他的加速时间永远没有你长，而刹车也不如你踩得狠。安心完成你的动作，之后，等待胜利吧！

挑战系列赛中的黄金等级中只有一场是山道赛Eeernity Pass，也是最棘手的比赛之一。我们要综合运用上面的所有技巧——换档、小弯角入弯、精准地切入一样都不能少。一看到这辆从我手中溜走的BMW M2 GTR就不爽，做好准备，我们在第二个弯角就超车！在这之前，要确保做到下面几点：对手驾驶的是一辆野马一样的车子，最明显的是它会在第一个弯角撞上外侧车道，真是个疯狂的举动，不过我们要比他先撞上！当然，这个“撞”也要撞得有学问。选择（图7）中的点去柔和地“蹭”一下外侧弯道，结果是你撞坏前3个转





向警示牌，他撞坏后3个，两人同样疯狂的举动会使你们出弯的位置和速度是相同的。出弯的时候不要做太多方向的调整，你会被弯道自然地弹出来。你会发现你正紧贴前车的保险杠，迅速向右闪出一条车道（不要碰到路边的限速标志，以免严重影响车速），使用前面的换档技巧，再次入弯前，你已经占据了内侧的车道并且与他平行了。注意他的两个刹车点（入弯前和过弯中间各有一次），这时的超越是极不明智的。像（图8）的情况一定要毫不犹豫地点刹车让过半个车位，过于冲动的结果一定是被保送出局。落后他半个车位进入弯道，他会带你走出一个很好的路线。并且出弯后，你会同时获得领先的位置和过下一个弯最好的线路（图9），不到30秒，我担保这是赢得黄金级赛事的最快纪录了。

在给文字配图的过程中我特意使用了不同的车辆，为的是证明你手头所有3级跑车都能做到这些。对自己的飘移技术有信心的话，有些地图上使用肌肉车甚至能做到更早的超越。当然，也得祝福你有我一样的好运气。



《极品飞车——职业街头》秘技 Need for Speed ProStreet

在游戏生涯模式总目录的“输入密码”（CODE ENTRY）下选择输入密码（ENTER SECRET CODE），可输入以下代码：

safetynet：获得修理工具
cashmoney：获得10 000金钱（只能用一次）
l1is97a1：获得轮圈
1ma9x99：获得车身贴纸
horsepower：增强引擎
w2iollo1：获得乙烯基（氮气助燃剂）
energizerlithium：获得用锂强化乙烯基（氮气助燃剂）
castrolsyntec：获得嘉实多特制乙烯基（氮气助燃剂）
unlockallthings：解锁车行的车辆和部件
itsaboutyou：获得Audi TT
zerozerozero：获得一款收藏版Golf GTI
mitsubishigofar：获得Mitsubishi Lancer Evolution
worldslongestlasting：获得Dodge Viper SRT10

《地球帝国III》秘技 Empire Earth III

开始游戏后按下回车键打开console，然后输入以下指令便可获得相应的秘技效果：

icheat：启动秘技（一定要输入，其它秘技才能起作用）
idontcheat：关闭秘技
loot：所有资源+10 000
taxes：资源减少100
punish：被选定的单位减少20点生命
convert：被选定的单位变成己方
recharge me：被选定的单位能量100%
win：直接胜利
toggle fog：开启/关闭迷雾
sea monkeys：立即建造建物
era up：直接进化一个世代
max pop：开启/关闭最大人口数
give tech：技术点数+50
play god：开启/关闭无敌模式
super cheat：超级无敌模式

《止痛剂——嗑药过量》秘技 Painkiller Overdose

在游戏中按~键调出菜单，输入以下代码：

PKGOD：无敌
PKDEMON：进入demon morph模式
PKWEAPONS：全部武器
PKAMMO：全部弹药
PKHEALTH：满血
PKPOWER：满血+全弹药
PKGOLD：加金币

《孤岛危机》无敌秘技 Crysis

在你的Crysis游戏安装文件夹（就是\Program Files\Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\Config）内可找到以下4个文件：diff_easy.cfg、diff_normal.cfg、diff_hard.cfg和diff_bauer.cfg，分别对应4种不同的难度。用记事本打开你现在选择的游戏难度的对应文件，在文件末尾加上g_godMode = 1，然后保存。而后你在游戏中虽然会失血但不会死亡；当你的HP为0时，你的HP和装甲会自动补充。另外如果在文件末尾加上以下文字，也可得到相应的效果。

i_unlimitedammo = 1：无限弹药
ai_IgnorePlayer = 1：敌人看不见你
i_noweaponlimit = 1：武器数量不限

《足球经理2008》无敌骗钱大法 Football Manager 2008

首先找到游戏安装目录里“User”文件夹里面的“objects”文件夹，里面有几个txt格式的文件，就是私人物品清单。随便打开一个都可以进行修改（这里要切记，除了金钱数字，其他不要乱改，因为编码格式不同，改了就什么都没有了），每行都是一个物品的名称、属性等。其中一个就是物品的价钱，将它改为一个负数，然后保存退出，返回游戏。在“Private Life”里面找到该类物品，就会发现这个价钱为负数的东东——倒过来贴钱给你的东西。不用考虑了，马上购买吧！钱还不够？再买，没有限制的哦。

写在2008年的扉页上

■本栏编辑 林晓

“游戏剧场”是本刊一个有悠久历史的传统栏目，其中发表的很多小说，都成为中国游戏小说中的经典。小说的创作者，有的只是灵感一现，自此与文学创作再没任何关系；有的却将创作坚持下来，成为优秀的小说作者。无论哪种结果，只要是自己的选择，都是正确的道路。他们留存的精彩文字，永远在剧场的纸页上凝固，翻启它便有无数世界涌现。

2008年，游戏剧场依然是2页的篇幅。地方不大，对稿件的要求可不低，要力争刊登的都是优质精品。当然，稿费也不会低，特别优秀的还将获得额外奖励。其具体要求是：

1.关联性！小说要和游戏有关系，表现游戏中的事件或者虚构游戏与现实的互动，但一定要和游戏有某种程度上的关联。题材上没有任何要求，但如果写《魔兽世界》的话要考虑出新，这个题材被写得太多了……

2.可读性！你的小说可以恐怖惊悚、幽默调侃，文风自由但一定要有趣，要有让人看了头几行就忍不住非把它看完不可的那种吸引力。要能让我哭或者笑就更好了。

3.情节性！小说不是散文不是报告，要有人物，有故事、情节和环境，有起承转合、矛盾冲突。短篇小说特别注重细节的描写。

4.在保证可读性和情节性的基础上，篇幅不宜过长，尤其欢迎3000字左右的微型短篇小说。字数最多不能超过10 000字。

5.来稿请使用电子文本，以文本文档附件形式发送到linxiao@popsoft.com.cn。两周之内若没收到回复，稿件请作者自行处理。

2007年游戏剧场发表了以下作品，你对哪篇印象深刻，觉得哪篇最好，请给它投上一票，看看哪部作品是“2007年最受读者欢迎的游戏小说”。投票信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

01期 平衡球的前生今世
02期 挖金子
03期 亡灵托托
04期 运尸队
05期 奥特兰克山谷的呼唤
06期 暗伤
07～08期 不再醒来
09期 英雄
10期 又寂寞又美好
11～13期 在北极点数星光
14～15期 千鸟
16～18期 无尘
19～21期 珊瑚
22期 男人的游戏
23～24期 剑士之别

你也许听说过老牌动作冒险游戏《生化危机》，你也许玩过FIFA 2007，但你肯定没实践过下面这个游戏——



■江苏 len calvin

Game Loading…

嗯，事情一开始其实是这样的：

“你听说了吗？”钟仇界神秘兮兮地凑过来。

“什么？”榆仁杰为了配合他也压低了声音，当然手指上的活儿完全没慢下来。为了满足对方的神秘感，他重复了一遍“什么？”

“你知道这届世界杯的足球是什么样的吗？”

“那肯定是特制的了！”榆仁杰还以为又是什么袁隆平杂交水稻超级秘密呢，“就这么点屁事。齐喜，你告诉他，每届世界杯的足球都是特制的。不是阿迪提供就是耐克提供，这一届说不定还是李宁提供的呢！”他提到我的名字时突然怪叫了一声，分贝数还很大，而后又继续压低了声音保持方才的水平跟钟仇界交谈。

“哦，该死！”我一分心，榆仁杰又进了一球。剩下的最后一分钟已经沦为垃圾时间，我完全放弃了。我觉得榆仁杰在比赛中突然怪叫对手的名字是种犯规行为，但他看了看屏幕里东跑西窜的足球运动员，然后又看了看正襟危坐的我，说道：“哦，好险。你是场外人员。”

我丢下手柄，对他握了握拳头，然后转过头去安慰钟仇界，“榆仁杰虽然不厚道了点，但这点他说的确实是大实话，那些世界级的比赛专用足球不是阿迪就是耐克提供的。不过这一回说不定真的会轮到李宁了呢。”

“非也非也……”钟仇界满头的少年白发，一副未老先衰的歹势，连说话的老头子音也模拟得惟妙惟肖。他边说着边全神贯注地盯着屏幕看，榆仁杰正在我旁边拿着手柄愉快地朝我的大门里灌球。我们的比分已经从我放弃时的37比0上升到了53比0，“唉，你们这些土鳖啊，你们这些过情人节只会过七夕情人节的土鳖啊！”

钟仇界这是在针对我，但我一时无法反驳。事情大概是这样的：我跟那个叫瓦伦汀的洋妞认识的时候是在3月14日，也就是西洋的白色情人节。那时西洋情人节早已错过了一个月，瓦伦汀认为为了纪念我们认识的第一年必需要过一个情人节，所以我们就过了七夕节——她认为这是个极具异国情调的情人节，当然很多人（我是说很多中国人）也都有这样的想法。但钟仇界并不是因为这个而鄙视我，他嘲弄我是因为那年我和瓦伦汀过了两个七夕情人节——这一年恰逢38年一遇的两个七夕。而他自己因为在过去的25年里一直过着11月11日光棍节，从来都没有经历过半个情人节的温馨，因此才会生出这样不良的怨恨嫉妒情绪。

“到底是什么来着？”榆仁杰在一旁一边朝我的球门里灌球，一边不耐烦地端起杯子喝茶——应该是吃茶，他把茶水从口中喷出来，然后把茶叶吞到肚子里，非常的英式。这个黄毛碧眼穿着中山装的真洋鬼子，大半时间里除了袁隆平和电子游戏外对什么都不感兴趣。

“本届比赛的专用足球将是我们农科院特制的！”钟仇界终于揭开了藏宝地图的最后一角，“没阿迪耐克李宁什么事！”

榆仁杰大叫一声“万岁”，比赛最终以86：0的绝对优势告终。我主场完败。喊完万岁，榆仁杰才回过头来问道：“为什么是‘将是’？袁老负责足球的监制工作？”

“哪会有这种荒唐事情……”我嘟囔着。

“当然不会，都不是你们所猜想的。”钟仇界说，“国际足联决定今年启用环保的生物足球，你猜我刚才在我们农科体验网上看到谁的留言了？国际足联主席，那个法国佬格隆！”

"那就不是我的能力所及了，我只研究电子足球。"榆仁杰道，"叫生化足球不是应该好听点吗……"

"那就叫生化足球！"我把钟仇界想象成一个肉球在足球健将们的脚底下传来踢去，"哦，肉球的质感是挺不错，但他们应该去动物园找，关我们农科院什么事。"

"再一次，都说了不是你们想象的那样！"钟仇界大大叹口气，"你们能不能有点修养，有点想象力啊，你们这些土鳖！格隆和农科院的那些老大们是想让我们农科体验组的成员像培养西瓜那样把足球培养出来！明白吗？"

我和榆仁杰两人齐刷刷地摇头。

Break

钟仇界基本上是个电子游戏天才白痴＋球类游戏天才白痴。比如说他虽然知道怎么玩《超级马里奥》，而且每次（不管在多难的级别）都能毫发无伤地一路跳到终点，但他从来都没赢过，因为他从来不知道那杆旗帜是起什么作用的。此外，不管你递给他什么球（足球、排球、羽毛球、网球、高尔夫球、冰球、沙滩排球、棒球、垒球、藤球、毽球、乒乓球、台球、蹴鞠、板球、壁球、沙壶、冰壶、克郎球、橄榄球……）他都可以准确地投篮命中，但是除了篮球。你一递给他篮球，他就会下意识地抛起球，然后倒挂金钟朝相距为8码的两门柱间的范围凌空抬脚吊射。他一直认为大球踢起来才过瘾。

榆仁杰只好耐下心来教他如何玩电子足球。他称之为一石二鸟，他认为通过玩电子足球就可以让钟仇界同时了解到电子游戏和足球的规则了。"要有爱才能创造出美好的事物！"这是榆仁杰的格言。

但当榆仁杰教了一下钟仇界如何进行小角度射门，而钟仇界射出一个不亚于1997至1998赛季罗伯特·卡洛斯在西甲上射出的那个小角度进球后，榆仁杰马上起身找了个墙角蹲下，面壁思过了一个下午。

不过，榆仁杰的苦心没白费，钟仇界终于对FIFA上瘾了。然后我下令让钟仇界暂时把对FIFA的热情转移回新式足球的研究上。我们已经习惯了这种能量转化的程序。

"我说，格隆那位老兄还在等呢！"我强调。

赶在本届世界杯足球揭幕战开始之前，钟仇界终于捣鼓出来了生化足球的一个试验品。

Game　Start!

本届世界杯足球赛事的揭幕战马上就要打响。

比赛用的足球都是赛前一个小时在比赛场地的草坪上生长成的，现摘现用。

"齐喜，你们管那足球叫什么？"瓦伦汀问道。刚刚有一个足球不慎被大脚踢出了场外，就掉在我们身旁。一位正在起劲打拍子的观众因此不幸被击晕，更不幸的是他被神经紧张的医疗员马上包裹得如同粽子一般，而那个足球只是在他头上砸散了而已。

"是'蹴鞠七号'，甜心。"我答道，"因为它的成份和蹴鞠极其相似，纤维占到了百分之……"

瓦伦汀立刻打断我的话："蹴鞠六号、蹴鞠五号……蹴鞠二号、蹴鞠一号呢？在哪里？"

"还没研究出来呢！"我说。我们3人研究小组希望能赶在决赛前把蹴鞠零号给研究出来。

"哦，说的也是。今天怎么没见到榆仁杰那个假中国人和假老头钟仇界？"

"哦，他们在玩实况足球啊！"我告诉她，"钟仇界说踢球是小孩子的把戏，榆仁杰则说他只看英格兰队的比赛。今天比赛没英格兰，所以理所当然，他们便都没来。"

"踢电子足球不算小孩子的把戏？"

"按照钟仇界的标准，那不算。完全不算！"

"那榆仁杰没说他为什么只看英格兰队的比赛吗？"

"嗯，因为袁隆平啊！"

瓦伦汀若有所悟地点点头，"原来是米字旗！"

由于一些参赛队员频频把蹴鞠七号踢出场外，造成备用足球不断流失，裁判员不得不动用了一张红牌以制止这种行为。事后我们被告知，这些队员被某外国生物技术公司收买：他们负责把球踢到场外，潜伏在观众席间的商业间谍则负责把球捡回去。比赛结束时，当地警察专门征用了两个出口以便押解嫌疑犯。上半场比赛结束时，广播里突然喊到我的名字。我只好离开原来的席位带着亲爱的瓦伦汀前往球场。巴西籍主裁判沮丧地告诉我，赛前生长的蹴鞠七号被糟蹋得只剩下了一个。

"还好，给我留了一个。"我擦了把汗。我让巴西裁判多叫几个园丁来，他却让人叫了辆挖土机。"不就是挖个洞吗，叫那么多人干嘛。"他义正词严地对我解释。

于是，场地中心的那个9.15米半径的中圈区被彻底楼空了，就只为了埋一个农科院的生化足球。

"还好，还给我留了个种子，不然我就巧妇难为无米之炊了！"我继续擦了把汗对身边的瓦伦汀说。

瓦伦汀这时候想的则完全是另外一件事情，她想的是先有鸡还是先有蛋的问题。"你们是先造出足球，还是先造出足球树的？"

这个问题实在是太过于深奥了点。"嗯"，我如实告诉她，"老实说，我已经忘记了……"

关于足球树的生长情况你可以参考一下《杰克与魔豆》里魔豆的生长态势。反正足球树一下子蹿上了云霄，然后大概一刻钟后下起了一场足球雨。我估计，如果在晚上播种足球树，下的可能就会是流星雨了。但现在这种大热天里，也只好把它们比作特大号冰雹了。

我有一位在安全部门工作的朋友，他在一次醉酒后曾给我透露了一个奇闻轶事。大致上说，因为那次意料之外的足球树生长，捅坏了某国一颗昂贵的间谍卫星，差点引起第三次世界大战。

那时我忙端起满满一杯的绝对伏特加喝了个底朝天，"不是我干的！"我撒了个弥天大谎。

"真的不是齐喜干的，像他这么善良的人……"我亲爱的瓦伦汀则忙着帮我拭去额头上渗出来的冷汗。

揭幕战由于一些足球运动员将大半的体力都花在了把球踢往场外的努力上，造成下半场体能急剧下降，基本上跑不动的局面。

比赛结束前10分钟，瓦伦汀就拉着我早早地离了场。她说："看什么看，早知道一边倒我就不来看了！"

"不就是1：17吗，比我干得好多了。"

"好？真对不起他们国家的国旗。他们的国旗好歹也有个球样……"

看了看无语的我，她继续说道："不过颜色算是对上了，那个血淋淋啊……"（未完待续）



插图：沙拉布丁



林晓： 新年新气象，新年新面貌。“读编”栏目也打算从头到脚重新包装。首先咱们的美编同学换人了，这个美术风格肯定不是2007年卡哇伊的可爱型了。其次给“大软地盘”更多的版面让盘子里的朋友们一显身手。什么，你还不知道“大软地盘”是什么？太落伍了。“大软地盘”是咱们《大众软件》的官方论坛，地址就是bbs.popsoft.com.cn，欢迎读者朋友们常去逛逛。第三是“印象大软”一年了，还有人搞不清楚说的是什么，咱就不文艺了，还是改回原来的“快评”。“DR留言板”“大软情报站”都给大家保留着，说个闲话发个新鲜玩意儿，我大大鼓励。再增加一个“获奖来信”小栏目，对写信给我且信件非常言之有物的读者表示我的感谢之意。总之“读编”栏目就是要读者你们积极参与，这是杂志给你们的“福利”，可不要浪费了。

来信请寄： 北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100036）。请在信封上注明“读者来信”。**或E-mail：** linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。

编辑部2008年大事件预测



大软宝宝喜降人间，编辑部人品大爆发

2007年先是生铁荣获“父亲”终身职称，宝贝儿子的照片终日摆在办公桌上显摆。继而某人，还有某人的太太都传出孕讯，预产期都在生机盎然的春天。听着某人和某人谈论孕期各种注意事项，办公室里的女性与男性同胞都有战战兢兢如履薄冰之感。二位的宝宝诞生之际，诸位同事肯定要送礼祝贺。届时就是诸位人品表现之时了。

奥运期间集体放假，杂志8月出体育游戏专刊

2008年8月8日，第29届奥林匹克运动会将在北京拉开大幕，这场16天的体育盛会势必成为全世界体育爱好者的嘉年华。北京为此正在粉刷楼房、平整道路、加速修建地铁……可以肯定，2008年的夏天将是北京最美丽灿烂的日子。为了能够亲眼目睹赛事热况，给大家放个大假理所当然啊！



《大众软件Online》上市，带动股指新高

《大众软件Online》虽然没有进行宣传，但其独特的创意以及优秀的平衡性，在玩家中树立了良好的口碑，公测后在线玩家数量一直激增中。业界对其运营前景颇为看好，近来更有其运营公司2008年可能上市的传闻。

“大软地盘”稳扎稳打，成功在北京、上海和武汉举行网友线下活动

“大软地盘”建立的时间不长，很多读者还不清楚这个bbs.popsoft.com.cn是《大众软件》的官方论坛。“大软地盘”简称为“软盘”。还记得软盘这种存储介质吗？20世纪90后的朋友们肯定是没印象的，那可是曾经占据了第一代电脑发烧友床底的宝贝。编辑们常常会在软盘中出没，而且好几位编辑还是版主呢。

林晓： 其他上榜事件备选的还有太漠小虾提供的“烟协成员积极锻炼身体，获得国家体委颁发的全民健身奖”，Mr.A提供的“各位美女编辑对某人频繁爆粗口不满，于其生日时赠送不锈钢嚼子一副”等，因版面有限就不再刊登。预测预测，只预不测；准与不准，到时便知。热烈欢迎编辑部内外各路朋友，提供各式样八卦搞笑调侃文章，必有重谢。

小虾发言： 2008年“在线争锋”栏目的变化相信大家在本期杂志上已经看到了，新一年的网络游戏报道将更倾向于对游戏内外事件的关注。欢迎各位读者给我发邮件（xiah@popsoft.com.cn）提供新闻线索。





本期“锋利的盾”刊登的《你可以选择》一文很有特色，虽然与主流声音不同，但仔细阅读后觉得作者说得很有道理（各位暴雪迷别打我）。至少有一点很清楚，垄断不利于技术的发展，只有竞争才能带来进步。《一个游戏开发者的反思》一文以局内人的视角审视游戏行业，很有深度。从单机到网游，已经过了这么多年了，我们国产游戏什么时候才能制作出品质足以比肩国外的产品呢？也许就如文章中所写的那样，现在开始学习和充电，提高游戏开发者的整体素质才是当务之急，否则一切只能是一纸空谈。看了本期大软对网博会的介绍，再联想前几期杂志对E3和TGS的介绍，不禁感叹：国产游戏的发展，要走的路还有很长，无论是技术方面，还是态度方面。（**刘纯根**）

8神经的榜评有创意，弹着小调把理谈，合辙押韵又风趣，看它一天也不嫌烦。记得2004年，8神经也把榜评撰，“竹板一打”作开头，内容新颖引人看；转眼一晃3年过，评榜又是近年关。再说小虾有轶事，新人报道有专栏，提到人物8神经，准备打球没实现。岁末、小虾、8神经，人物事件有关联，要说为何这么巧，妙不可言人间缘。（**刘世俊**）

林晓：2008年第01期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

DR留言板

胡天宇：今天去邮局订杂志，结果去晚了，邮局说已经不能订了……郁闷。我想问一下还有其他什么方式订阅杂志吗？实在是不想失去大软这个好朋友。拜托了，谢谢。

林晓：2008年的《大众软件》订阅方式有5种之多。一是网购，地址www.taobao.com，店铺名称“大软读者俱乐部”，进去点击就可以；二是邮局汇款：请在汇款单“收款人姓名”一栏注明“大众软件杂志社”，“地址”一栏注明“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室”及你的详细地址、邮政编码和你的姓名，请在简短附言中注明你订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话；三是邮政储蓄汇款：汇款账号为601002080200110646，开户局名称：西区万寿路邮电局，户名：何杉；四是银行汇款：银行汇款账号为4563510100864045996，开户银行为中国银行北京海淀支行恩济储蓄所，开户名称：高建京，请你务必注明订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话等；五是接受来社订购，订购地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室，联系电话88135604，联系人陈小姐。

杂志的投递采取平邮方式，平邮邮资由杂志社承担（仅限订阅6期以上用户，单期订阅用户均以挂号形式邮寄，挂号费由订户自行承担，3元/期）。但由于平邮无法在邮局进行查询，请你提供便于收取杂志的详细有效地址。选择挂号方式进行邮寄的订户，挂号费由订户自行承担，3元/期。此费用为邮局规定并向邮寄方收取，全年24期总计挂号费为72元，请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。更多详细订阅优惠信息请阅读软盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖子。另外大软俱乐部QQ为924061633，有什么不明白的地方可以加这个QQ咨询。

河南灵宝市实验高中高三（4）班全体“同志”的代表：就我个人而言，我是个在天空中飞来飞去的幻想狂，针对“魔兽世界”70级领的飞宠而言，很是渴望，与生俱来地喜欢。种种原因使我不能专业地投入这个游戏之中，只能把它当作一个梦想，一个无法实现的梦想。在本期我发现了《龙骑士Online》，这简直就是为我打造的游戏，太棒了。生活中又有了新的目标与力量，来点儿鲜花，来点儿鞭炮。一起加油吧，《大众软件》！

林晓：代表同学，原谅我实在不能分辨你信上写的名字，又怕写错了。好在你的信件落款很清晰。高三了，那日子一定会很辛苦。没法子，每个年龄段都有要面对的问题。未必，我们的麻烦就会比你们轻松。日子嘛，本来就是问题叠着问题，一天天这么过来的。祝你们学业顺利，高考大捷！

获奖来信

对大软的意见和建议：第一，介绍操作系统具体使用似乎有点小题大作，以我个人来看大软读者对计算机知识有一定了解，应该详细介绍的是新旧系统之间的区别；第二是建议大软在面面俱到的同时兼顾内涵，以前看大软上的技术介绍，看得一头雾水，只知道了它的名字，具体内容是一点儿都不了解；第三，作为国内一本权威性的杂志，大软在特定方面是有引导作用的，希望大软坚持自己的中立客观的立场，给读者提供优质精神食粮。（**邵国志**）

林晓：谢谢这位朋友的来信。你洋洋万言，我不能全部刊登出来，只好节选关键一二摘录。谢谢你对大软的关切，从中我看到你对自己的责任心和对大软的爱护。有这样的健康心态，你一定能战胜面前的种种困难，为自己的人生赢取鲜花、阳光和尊严。



我的博客：

http://terony.blog.sohu.com/

推荐人：山东 余鲁

林晓：不错的技术博客，文章有价值，博主是位在孔圣人老家工作的程序员。本来嘛，博客就是给大家分享心得和体会的，可懂得博客精神的人却不是很多。

2008年的许愿墙

（许愿地址：bbs.popsoft.com.cn，见置顶贴）

林晓：岁末，许下心愿，祈祷新年的吉运。将心愿贴在这里，也许真的就能美梦成真。

幻想精灵

雪花铺地片片景，闪耀西窗为谁影？精巧织就一张绣，灵珠冷月半分情。

祝福给我写这首签名诗的小小牧童和大软的兄弟们天天快乐。

期待年前能有santa rosa refresh平台的thinkpad x61出来，家里答应买了。心爱的小黑速度哈！

ddp1995

1.电脑再也不中病毒（昨天我中了）；
2.电脑再也不卡；
3.有WoW的免费版；
4.拿到大软一年的精华本；
5.祝林晓JJ更漂亮。

西张东望

希望和她还会在一起。

希望明年所有的游戏在我电脑上都能流畅地运行。

真三国无双5和战神2移植到PC上吧！

wujingkai

许个实际点的愿望：让我在今后的大学生活里顺利，能遇上个和我两情相愿的女孩。

QIN-KARL

一、希望大软能够在新年有新的面貌，在继承以前杂志优势的前提下不断创新，登出更好的内容；

二、希望大软的作者群能够多些，因为读者除了想看到不同内容的文章外，还需要看到不同风格的文章；

三、希望大软的Fans越来越多；

四、希望奥运能够成功举办。

鬼子进村

祝愿所有爱大软和爱信息时代的我们，在新的一年在新的社会里都兼容一切！

kaka0307

我是很认真地在许愿哦。

不管2007，我们得到了什么，失去了什么。希望2008对我们大家都是崭新的一页，大软会越办越好，我们也能得到我们想要的东西。

做自己的动画片。

我的橘子，永远的橘子。

jimytao

希望08年所有我爱和爱我的人都生活顺心，家人开心，升职加薪！



希望08年大众软件人气上升，销量上升；软盘活动多多，好运连连！

十一王爷

太阁出6，大航海出5，信长的野望出13。

还有大软的发行量更上一层楼！

天上掉PS3。

凯尔萨斯逐日者

希望我的公会在各个Raid里开花结果，人人T6哈。

AIの绫波丽

2008 房价快跌吧 让我可以买房结婚
2008 足球出线吧 别让我们球迷再失望

艺一西安

我的愿望就是每一年都能发现一个全新的自己，每一年都能更加进步，在人生的道路上越走越铿锵有力！

roslin

一愿：家人平平安安，开心健康；

二愿：爱我的朋友和我爱的朋友都顺顺利利幸福快乐；

三愿：我爱的杂志大软和爱我的杂志大软来年更上一层楼，发行量旺旺，内容旺旺，什么都旺旺；

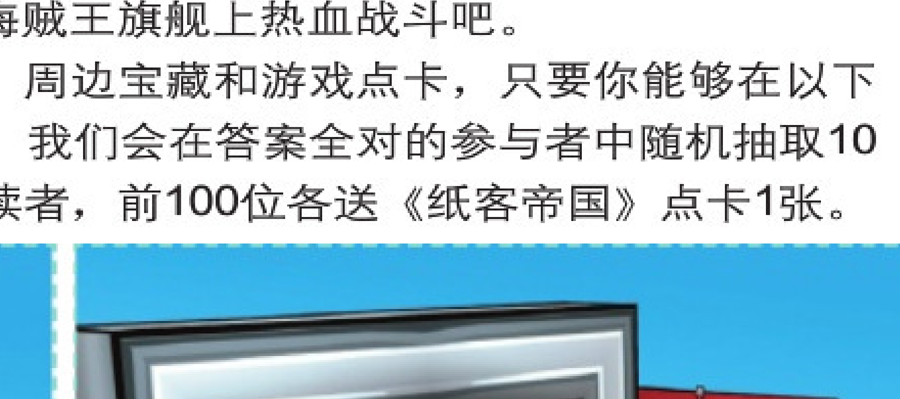
四愿：朝着我的梦想努力，能够更进一步；

五愿：奥运会相当相当的成功，北京奥运期间不堵车，放大假，哈哈。P

大众活动

《纸客帝国》纸贼王找茬寻宝藏！

答案截止时间
2008年1月31日



爆笑纸片CS《纸客帝国》（www.qwd1.com）已于2007年12月13日公测了。“纸片人”以其纤细的身材施展腾挪闪躲，特殊动作E键的闪躲、飞翔等功能，让玩家获得了FPS的不同体验。公测中新地图“纸贼王”是比较受玩家喜爱的热门地图之一，不管是船上船下、平台箱子，每个地方都是进攻、防守的好位置。玩家们请拿好自己的枪，在海贼王旗舰上热血战斗吧。

这次活动我们准备了由趣味第一提供的《纸客帝国》周边宝藏和游戏点卡，只要你能够在以下A、B两张图片中找出10个不同之处，就有机会得到奖品。我们会在答案全对的参与者中随机抽取10名各送《纸客帝国》周边宝藏1份。其他参加本次活动的读者，前100位各送《纸客帝国》点卡1张。



图A

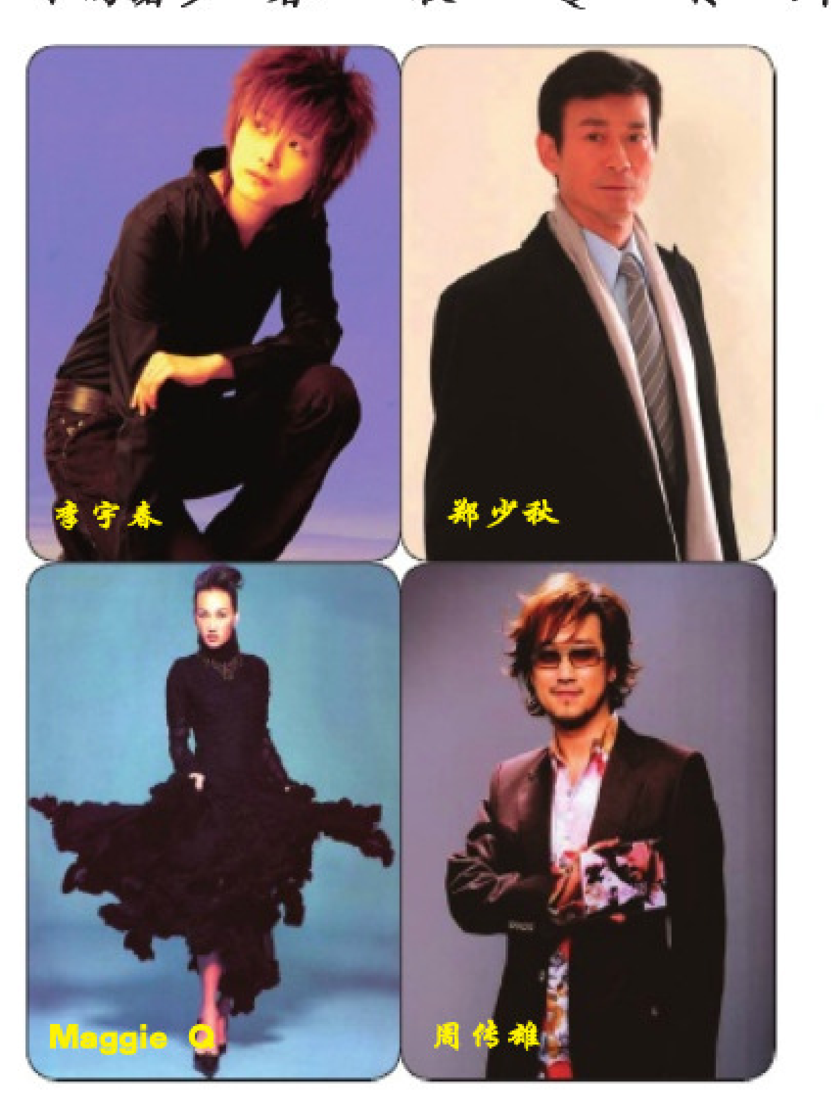


图B

信件请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦512室林晓收，邮编100036。请写明姓名、地址、邮编、电话、纸客帝国账号。E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，同样请写明姓名、地址、邮编、电话、纸客帝国账号。

寻找身边的春秋Q传

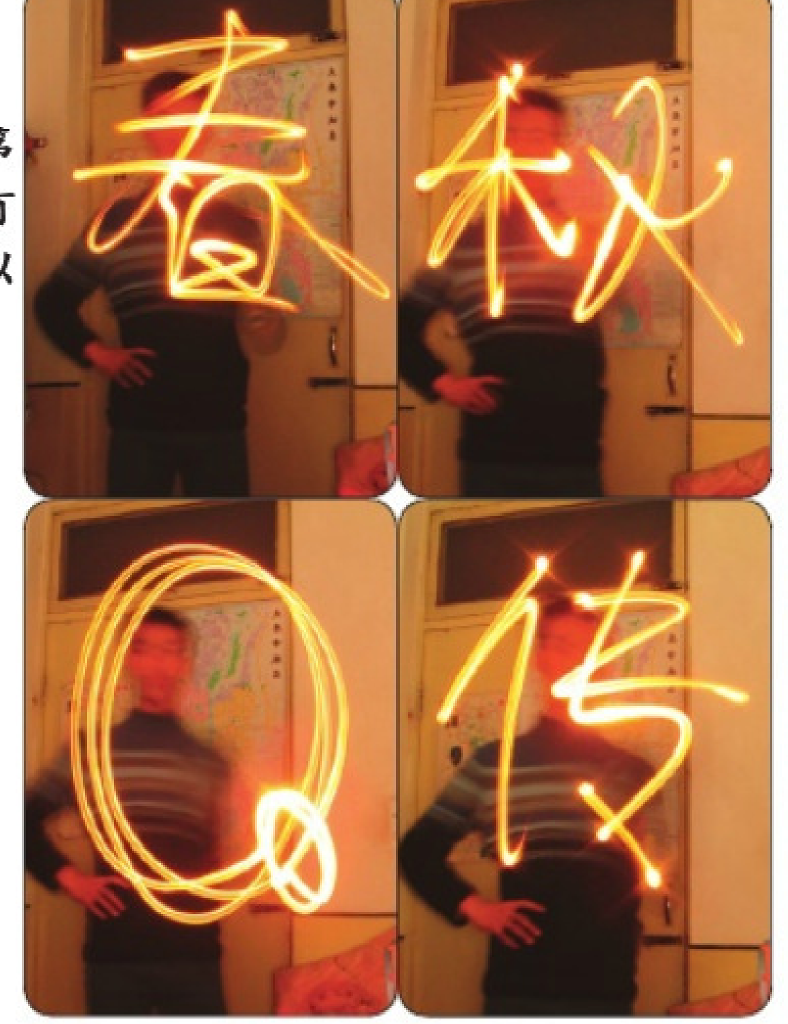
林晓：群众……那是很有幽默感的。2007年第20期“寻找身边的春秋Q传”这个活动要的就是最有创意的发现，最具想象力的照片。于是，就有了以下的诸多“春”“秋”“Q”“传”4个字的版本。



完全娱乐版　武汉　陈超

说明：高三实在是没时间出门，但还是在网上找了这4个人的图。还好，似乎可以满足要求。这4个人的名字里各取一个字加起来就是“春秋Q传”哦！

获奖名单下期公布



潇洒自制版　山西　解昆

春秋Q传

春
春
秋
Q
传
鲁Q 55138
传真
喜报

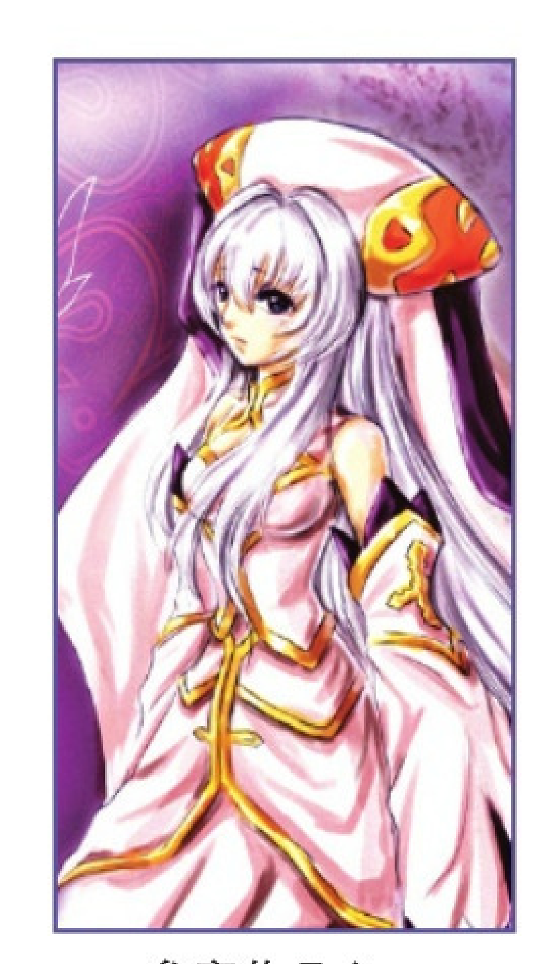
巧绘心中风色——风色幻想系列大型原创画稿大征集

活动主办方
寰宇之星
《大众软件》

截稿时间
2008年1月6日

详情见2007年第23期《大众软件》

林晓：抓紧时间，截稿日可是快到了啊！



参赛作品之一
作者 狐娘

写了很多次的榜评，这次突然冒出一个念想——到底榜评该是啥样？评榜，评榜按理说是天经地义，但我细数近年来的榜评好像真正评榜的简直是凤毛麟角。仔细回想大约10年之前，那时好像每次榜评确实是每款上榜游戏逐一评说；后来就是大家常常抱怨的“诉苦”榜评，游戏没变化，困心衡虑，勉为其难一类；再后来好像风格又是一变，老编小编打个不停，大家也看了个热闹。近些年来就是天马行空，各说各话了，拉家常、倒苦水、说评书千姿百态，姹紫嫣红。据说流行趋势常常是周而复始，轮回往替。这次我决心重拾评榜老调，迎着板砖前进了。



■晶合实验室 辰

纵观我正在玩的单机游戏和网络游戏排行榜，不知大家有没有这样的发现，就是每次游戏时间可长可短，无所谓严格意义上的通关。可以重复进行，百玩不厌的休闲游戏和体育竞技类游戏，我们俗称为“短平快”类型游戏，占据了半壁江山。不信，就让我们从头数来。单机榜上《魔兽争霸III——冰封王座》能高居榜眼，绝不是这么多人还在玩剧情模式吧。关键还是茶余饭后，三五朋友聚在一起，20分钟胜负立判，不愧是即时战略竞技游戏的第一选择。接下来的第三名《极品飞车——无间追踪》、第六名“FIFA 06”、《职业进化足球6》、第九名“NBA Live07”、第十名《极品飞车——生死卡本谷》则是一水的运动竞技游戏，占据了单机游戏的一半以上。再看网络游戏排行榜，第二名的《跑跑卡丁车》、第五名的《劲舞团》、第八名的《泡泡堂》、第九名的《街头篮球》也都可以说是这种“短平快”类型的游戏。无论单机还是网游的排行榜都已经显示出这样的一种趋势——以一款著名大作为领军，后面是大批的“短平快”类型游戏。应该说这种状态的出现正是玩家游戏的真实选择。从单机角度说，能让一个人玩上一年，哪怕半年的，肯定不会是通常意义上的RPG类型的大作。就算是SLG这类看起来可以重复选择的游戏，又有多少人会一遍又一遍地重复呢。往往竞技性强的游戏才是真正长时间占据硬盘的“居民”。从另一方面讲，人们的生活节奏越来越快，压力也越来越大，人们更多要求的是在有限的休息时间里，能迅速给自己带来快乐和轻松的娱乐体验。这种情况下有多少人能无忧无虑地去“沉迷”呢？至少我现在听到更多的一句话就是“这游戏玩得太累”。我有很多朋友都是在某款网游一开始尚能全心全意，一月以后就主动离开了。原因就是，你在时间上永远拼不过那些24小时都能上线的绝对“精英”。自虐的人毕竟是少数，而24小时都能上线的人也是少数，所以我们不能不承认曲折的剧情、庞大的系统、精深的技巧，可能永远是骨灰级玩家的最爱。但是这样的游戏不可避免地将离主流越来越远。

今年与快车网游戏频道共同推出的月度下载排行榜和大家第一次见面了。一个人被一款网游所吸引往往将会持续相当的一段时间，就像《魔兽世界》这样的游戏已经快3年了。这样的情形往往使人忽略掉了很多新鲜的游戏，而通过这个下载排行榜则正好可以发现当月最热门的新兴力量。从本期我们就不难看出《卓越之剑》的异军突起。惭愧地说我目前还没有玩过，但在ChinaJoy展上却有缘一见，当时我甚至以为这是《大航海时代Online》。可惜的是我一心钟爱的《大航海时代Online》伤筋动骨大伤元气，直接反映就是尽管在上月又重新投入运营，并且进行了重大更新，但是也未能上榜。《魔兽世界》之所以还能以“老迈之躯”跻身第四，与2.3补丁的推出不无关系。这个补丁足可以让玩家消磨掉整个冬天，当然各种各样的Bug也不少。《功夫世界》是《功夫Online》的免费版。在《功夫Online》停止运营之后不久，《功夫世界》就能登上排行榜，似乎证明了如今“免费”游戏的深入人心。盛科网络的《时空之泪》意外上榜，占据了第10名的位置。这款来自武汉的国产游戏此前在媒体上曝光的机会并不多，本次新鲜登台，看来还是有一定的游戏水准和人气的。眼看又有一批游戏即将公测，《投名状》《纸客帝国》《真·三国无双Online》《苍天》《穿越Online》等知名不知名的游戏不下十几款，我们来猜猜看，究竟谁会上榜。

3个榜说了一遍，我感觉现在的排行榜真不是一成不变了。听网络部门的同事说，从2008年开始，再次改版的大众软件官网（www.popsoft.com.cn）将投入使用。届时网络投票部分也会有巨大的变化，渴望你的参与，渴望一个有更多话题的排行榜。P



快车 FlashGet TOP TEN

快车 FlashGet 热门游戏下载排行榜



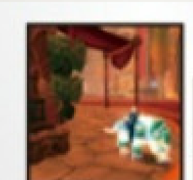
1 卓越之剑 803,782



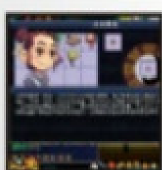
2 跑跑卡丁车 760,293



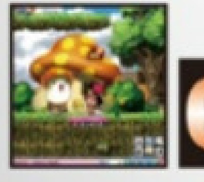
3 劲舞团 581,120



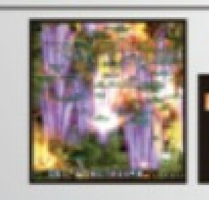
4 魔兽世界 580,189



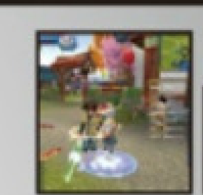
5 梦幻西游 527,818



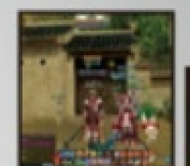
6 冒险岛 320,019



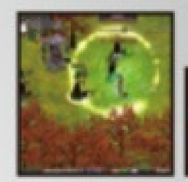
7 征途 300,017



8 武林外传 278,173



9 功夫世界 108,274



10 时空之泪 67,822

本榜单数据由快车网游戏频道提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	3100	上海软星	2007年	8.9	○
2	魔兽争霸III——冰封王座	3007	BLIZZARD	2003年	8.5	○
3	极品飞车——无间追踪	2981	EA	2005年	9.0	○
4	三国志11	2711	KOEI	2006年	8.8	↑
5	生化危机4	2689	Capcom	2007年	8.8	○
6	FIFA 06	2588	EA	2005年	8.2	↑
7	英雄传说VI——空之轨迹	2415	Falcom	2007年	8.0	NEW
8	职业进化足球6	2301	Konami	2006年	8.8	↓
9	NBA Live 07	1987	EA	2006年	8.2	↓
10	极品飞车——生死卡本谷	1941	EA	2006年	8.1	↓

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2929	Blizzard Entertainment	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	2552	Nexon	2006年	世纪天成	○
3	诛仙	2517	完美时空	2007年	完美时空	○
4	梦幻西游	2513	网易	2003年	网易	○
5	劲舞团	2370	T3 Entertainment	2005年	久游网	○
6	天龙八部	2298	搜狐	2007年	搜狐	NEW
7	春秋Q传	2281	成都金山	2007年	金山	NEW
8	泡泡堂	2016	Nexon	2003年	盛大网络	↑
9	街头篮球	1987	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↓
10	大话西游3	1670	网易	2007年	网易	NEW

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn



零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN